TRUCOS DE POKÉMON 82

# CLUB Nintendo

STAR WARS
EPISODE I
RACER

A FONDO
FIGHTING FORCE

PREVIO
HYBRID HEAVEN
MONACO GRAND PRIX 2



BEETLE ADVENTURE R.
ALL STAR TENNIS 99
TETRIS 64





Chile $ 1.500

Bolivia Bs. 7.00

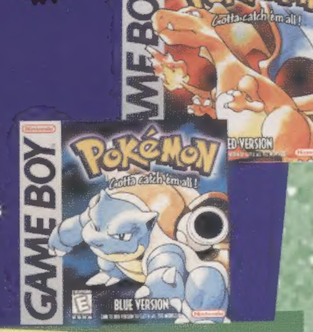
¿QUÉ HAY DENTRO DE...?
POKÉMON PIKACHU



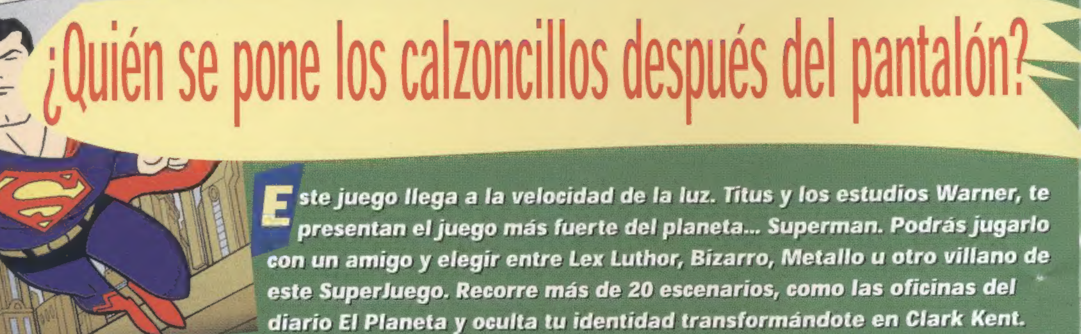
# PAGINA MUNDO NINTENDO

GENTILEZA REVISTA CLUB Nintendo

# HORRIPILANTEMENTE DIVERTIDO




**La invasión de los monstruos ya está aquí y en un tamaño súper chico. Disfruta todas las aventuras de Pokémon Blue & Red en tu Game Boy Color. Combinando elementos de un RPG y de un juego aventura, tendrás que convertirte en el mejor entrenador de monstruos. Primero, peleas con Balbasaur y luego con él comienzas a formar tu colección de feúchos especímenes. Mientras más peleas ganes, más monstruos puedes tener. Hay más de 150 que puedes guardar e intercambiar con tus amigos. Captura este divertido juego en todos los Mundo Nintendo Store.**



# ¿Quién se pone los calzoncillos después del pantalón?

***Este juego llega a la velocidad de la luz. Titus y los estudios Warner, te presentan el juego más fuerte del planeta... Superman. Podrás jugarlo con un amigo y elegir entre Lex Luthor, Bizarro, Metallo u otro villano de este SuperJuego. Recorre más de 20 escenarios, como las oficinas del diario El Planeta y oculta tu identidad transformándote en Clark Kent. Conéctale tu Rumble Pak y siente todo el poder del hombre más fuerte de la Tierra. No dejes que salga volando y búscalo en todos los Mundo Nintendo Store.***






- Cuídate de los resfríos.
- Cuando salgas de la ducha sécate el pelo al tiro.
- Dile a los grandes que no fumen cerca tuyo.
- Si tienes estufa a parafina, que la prendan fuera de la casa.
- Los días de mucho smog, trata de no hacer ejercicio.
- Abrígate bien, especialmente en las mañanas.
- Protégete bien pies y garganta.

NINTENDO 64



# ENTRA Y PARTICIPA EN EL MUNDO NINTENDO.

MUNDO Nintendo

**Anota aquí tus datos:**

Nombres ______ Apellidos ______

Fecha de Cumpleaños Día ___ Mes ___ Año ___ Sexo M ☐ F ☐

Teléfono ______ e-mail ______ Código Postal ______

Dirección ______ Comuna ______ Ciudad ______

Colegio ______ Curso ______

¿Qué consolas tienes? Game Boy ☐ Supernintendo ☐ Nintendo 64 ☐ Otra ¿Cuál? ______

¿Tienes PC? Sí ☐ No ☐ Otro ¿Cuál? ______

¿Qué tipos de juegos te gustan?

Aventuras ☐ Deportes ☐ Simulación ☐ Puzzle ☐ Acción ☐

¿Cuántas horas al día juegas? ______ ¿En qué tiendas compras? ______

¿Cuándo piensas comprar nuevamente? ______

**Envía este cupón a la casilla 13510, Correo 21, Cerrillos, Santiago o al Fax 5579357, Anexo 406.**

CLUB Nintendo

# EDITORIAL


**REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 8/06 N° 82**
**JUNIO 1999**

Revista Coeditada entre
**Gamela México S.A. de C.V. y**
**Editorial Televisa Chile S.A.**

**Director General**
Teruhide Kikuchi

**Directora de Administración**
Lourdes Hernández

**Dirección Editorial**
Gustavo Rodríguez
José Sierra

**Producción**
Network Advertising

**Director de Arte**
Francisco Cuevas

**Investigación**
Jesús Medina
Daniel Avilés

**Departamento Editorial (Chile)**

**Editor**
Helio Galaz Guzmán

**Colaboradores**
Rodrigo Ríos
José Soto




Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S.A., Reyes Lavalle N° 3194, Las Condes, Santiago-Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Gerente de Ventas de Publicidad: María De Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F. Editorial Televisa S.A., Av. Paseo Colón 275, piso 10 (1063), Buenos Aires, Argentina. Tel.: (5411) 43432225 - Fax: (541) 3450955. Editor Responsable: Jorge S. Lafauci. Gerente General: Gonzalo del Fa. Registro de propiedad intelectual N° 704364. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno N° 794 9° Piso Of. 207 (1091) Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Antártica Quebecor S.A., en Junio de 1999. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.



Otra nueva edición de Revista Club Nintendo tienes en tus manos y esta vez le hemos dedicado nuestra portada a un juego que poco tiene que ver con su versión fílmica, pero está basado en ella, estoy hablando de "Star Wars-Episode I", que en el tema que a nosotros nos interesa, sólo debes agregarle al final la palabra "Racer". Al finalizar esta edición, muchos de nosotros habíamos ya visto el film, pero cuando se escribió el "Previo" del juego, aún no sabíamos mucho de qué trataba la historia. Ahora sabemos que "Star Wars-Episode I-Racer" es sólo un título de carreras y que "Star Wars-Episode I" es una nueva secuela de la ya conocida saga "Star Wars", que para los que somos un poco mayores, nos gustó mucho, pero igual echamos de menos a los personajes que a nosotros nos hicieron vibrar en aquella época. Pero bueno, la historia es buena de todos modos y disfrutamos mucho de los efectos especiales. Y como nosotros no somos comentaristas de cine, sino que videojugadores, aprovechamos el lanzamiento casi simultáneo del film y el cartucho para estar en onda.

¡Hasta la próxima!

El Editor






*DR. MARIO* ........ **3**

*PREVIO:*

*STAR WARS - EPISODE I - RACER* ........ **8**

*A FONDO:*

*TETRIS 64* ........ **13**

*PPREVIO:*

*HYBRID HEAVEN* ........ **16**

*A FONDO:*

*BEETLE ADVENTURE RACING* ........ **22**

*PREVIO:*

*MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2* ... **30**

*¿QUE HAY DENTRO DE...?:*

*POKEMON PIKACHU* ........ **36**

*S.O.S.:*

*POKEMON (G.B.)* ........ **38**

*A FONDO:*

*FIGHTING FORCE* ........ **40**

*A FONDO:*

*ALL STAR TENNIS 99* ........ **47**

*EXTRA:*

*PREVIO DEL "E3 ´99"* ........ **52**

*CLUB NINTENDO RESPONDE*

*- Todas las respuestas a tus dudas -* ........ **63**




***Ya tenemos mucho material interesante que conseguimos en el E3´99, pero preferimos dejarlo para el siguiente mes y dedicarle un espacio al lanzamiento casi simultáneo de Star Wars Racer - Episode I (juego) y Star Wars - Episode I (película). Esperamos que disfrutes esta edición.***

***ESTE MES NOS ESCRIBIERON:***

***ARGENTINA***: Walter D´Angelo - Guillermo (cabeza de jueguito) Casasnovas - Rafael Aguero - Gastón Grillo - Mariano Gazze - Marcelo Maximiliano Corazza - Nelson Héctor Gutierrez Viggiano - Sebastián Arauza - José Sebastián Aquino - Marcos Caltauturo - Diego Crescini - Bruno Manuel Sosa - Javier Luján Delbó - Juan Pablo Pérez - Mario A. Chavez

***CHILE***: Cristóbal Silva - Javier Briones - Alejandro Pacheco Perez - Gustavo Mora S. - Rodrigo Gonzalez Polidoro - Goham & James (Metallica) - Mauricio Sepúlveda G. - Lucas Pardo - Jean Pierre Hormazábal Osorio - Pablo Berrios - Marco Gómez - Antonio Sanchez T. - Iván Trayisany Ponce - Luis Humberto Valenzuela L.

***PERU***: Charlie Luna - Mario Julio Zaldivar Alvarez

***URUGUAY***: Andrés Medina - Sergio Montes de Oca




Bueno primero que nada yo quiero decir que todos (todas) los / las lectores (as) que leen esta revista, piensan que ustedes son unos simples "robots saca trucos" y todos los quieren tratar como sus calcetines, pero nunca los lectores han pensando: ¿Cuánto esfuerzo habrán hecho para que nosotros tengamos, información sobre nuevos títulos, reportajes, etc.? Pues la verdad yo pienso que no hay mejores amigos que ustedes; porque un amigo común y corriente después de un tiempo te enojas y acabas tu amistad con él. Pero ustedes nunca nos van a dar la espalda, ni pelearse con nosotros, ni nada que se le parezca.

Angel E. Villaseñor

***¡Je, je, je...! Muchas gracias. ¡Lo sentimos! pero no podíamos dejar pasar el "espaldarazo del mes".***

♦

Les escribo para preguntarles si es cierto, que ya no va a salir el DD (Disk Drive). Porque la compañía Inter Act ha anunciado un nuevo artículo para Nintendo, que se llama Dex Drive. El Dex Drive permite jugar juegos de PC y que tendrá los mismos tipos de funciones que el DD. ¿Qué dicen de esto? ¿Es cierto esto?

Wilmer Luján Paredes

***El Dex Drive no podría substituir al Disk Drive, pues no tienen las mismas funciones estos sistemas. El aparato que mencionas es un aditamento que no tiene ni el sello de calidad ni el soporte de Nintendo of America, como otros productos que Inter Act ha hecho. El Dex Drive no tiene mucho chiste, pues a grandes rasgos, su función se limita a "copiar" archivos de los Controller Pak para guardarlos después en una PC y de ahí volverlos a guardar en el Controller Pak cuando lo requieras. De hecho, la legalidad de este aparato es muy discutida. Pero refiriéndonos a tu pregunta principal, el DD no dejará de salir por el Dex Drive. El Dex Drive no tiene nada que ver con Nintendo.***

♦

Quisiera saber ¿por qué no han sacado la edición especial de Club Nintendo?, si generalmente la sacan en abril y no ha salido.

Christopher Ramírez García

***Puede sonar a "pretexto barato", pero nosotros cuando queremos hacer algo, nos gusta hacerlo bien y en este momento estamos analizando unas posibilidades para que el especial de CN sea lo que tú te mereces y no tengas que pagar tanto por él (¿por qué tendrías que pagar más de lo que cuesta una revista normal? ¡Ah! ¡Esa es una sorpresa!). Créenos que no nos hemos olvidado del especial y esperamos pronto darles una agradable sorpresa a ti y a todos los lectores.***

♦

Hola amigos de Revista Club Nintendo, es primera vez que les escribo y lamentablemente es para que me hagan el favor de despejarme una gran duda que tengo desde que adquirí Turok 2, pues en revistas anteriores, ustedes en alguna oportunidad comentaron que toda la producción de este cartucho es de color negro, pero cuando lo compré me llevé la sorpresa de que era gris. Tengo miedo de que sea pirata. Por favor, necesito una explicación.

Marcelo Ceballos

***Para resolver esa duda, nos pusimos en contacto con la gente de Acclaim quienes nos comentaron que toda su producción de cartuchos era en negro y no sacaron ninguna que fuese gris. Seguimos investigando y logramos encontrar algunos cartuchos de Turok 2 grises... pero obviamente piratas. Nos sorprendió bastante la forma en la que estos tipos han mejorado sus "artes". Bueno pues, a los muchos lectores que puedan estar leyendo esta carta, les advertimos que sean muy cuidadosos al comprar productos Nintendo. Lo primero que deben tomar en cuenta es que deben adquirir sus cartuchos en locales autorizados, para que después no estén tan angustiados como nuestro amigo.***
***Lamentamos que los inescrupulosos se aprovechen de los videojugadores.***

Me llenó de satisfacción y agrado la noticia sobre que el juego de Resident Evil 2 llegará al Nintendo y mis dudas son estas: ¿El juego conservará todos sus cinemas displays que tiene el original? ya que son muchos y muy bien realizados y la falta de ellos sería imperdonable. ¿Conservará todos los detalles sádicos como que después de finiquitar a unos zombies, estos se convulsionen o que les vueles la mitad del cuerpo, etc.?

Israel Gómez

¿La versión del juego RESIDENT EVIL para el N64 mantendrá los buenísimos displays de la versión original? ¿Qué va a pasar con el DD64 ahora con el anuncio que hizo NINTENDO de un supuesto nuevo sistema?

José Luis Román S.

***Los invitamos a que lean nuestro acostumbrado reporte del E3 el mes que viene, donde se podrán enterar de mucho sobre el mundo de los videojuegos de Nintendo. Sobre RE, te podemos anticipar que Sí tendrá los Full Motion Video, y sobre lo del DD... pues sigue leyendo.***



*Resident Evil es el proyecto más ambicioso hasta el momento para el N64.*

♦

Ustedes en su especial de GB Camera dijeron que no se podían pasar imágenes del Album B al A, pero yo les digo que sí se puede y esta es la forma: En la pantalla principal saca las herramientas y dale en la que sirve para mezclar imágenes con otras (está en Edit), ya ahí la imagen se divide en cuatro con cuatro imágenes a mezclar, pero como puedes mezclar las del B sólo mezcla las cuatro partes de la foto que querrás sacar del álbum B y ¡listo!, guárdala y ya tienes tu imagen B en A.

Sergio Chacón

***OK muchas gracias por el dato. Seguro le servirá a muchos propietarios de la GB Camera.***

♦

Oigan, ustedes dijeron que Mew no existía en la versión Americana de Pokémon y que eso se los había dicho Nintendo, sin embargo yo entré a la página oficial de NOA y Pokémon (www.pokemon.com) y ahí decía que sí existía y hasta daban algunas bases para poder ganártelo. ¿A quién debo de creerle? Si es cierto ¿habrá alguna forma de obtenerlo aquí?

Alejandro Cortés Avilés

***Pues indudablemente a Nintendo. Ellos al principio negaron cualquier indicio de Mew, pero como bien dices, después organizaron un concurso para regalarlo a los lectores de la revista Nintendo Power. Nosotros les preguntamos si tenían planeado hacer algo parecido en nuestro país, pero no supieron decirnos si lo harían o no. Pues hay que mantener los dedos cruzados para ver si se puede hacer algo al respecto. Mientras, nosotros seguiremos en acción para ver qué se puede hacer.***

♦

Quisiera preguntarles: ¿Qué onda con el Virtual Chess para N64? ¿Ya salió? (para que mi papá no piense que el Nintendo es puro vicio mal direccionado). Me gustaría saber si se puede conseguir en nuestro país.

Gabriel Gallegos Palacios

***Sí, salió hace más de un año (Junio 98), pero como en cualquier plataforma, de este tipo de juegos se hacen muy pocos. Si tienes suerte todavía lo podrías encontrar con algún distribuidor, pero te anticipamos que será difícil.***



*Titus no sólo realizó un excelente juego de Ajedrez para el N64... ha realizado el único, hasta el momento.*

♦

La presente es para comentarles acerca del "Síndrome de Cristóbal Colón del Videojugador". Desde que tengo memoria los videojuegos siempre me han apasionado, desde el Atari, hasta el "Dolphin" La cuestión es que todos los jugadores ancestrales no teníamos todo este bombardeo de información por todos lados, llámese Internet, revistas, etc., por lo que éramos jugadores más "puros", porque como don Cris, no teníamos nada o nadie que nos respaldara, por lo que sólo contábamos con nuestra propia habilidad y conocimientos. Esto se da fundamentalmente con el NES. Ya lo que viene después sólo son conquistadores (SNES, VB, N64), y aunque también tienen juegos increíbles, ya no se siente ese "feeling" tan especial de ir descubriendo todo por vez primera. En fin, yo creo que ustedes también como añejos jugado-

res (se las dejé barata) sienten o sintieron eso en su infancia.

Lorenzo Alef Ramos Fox

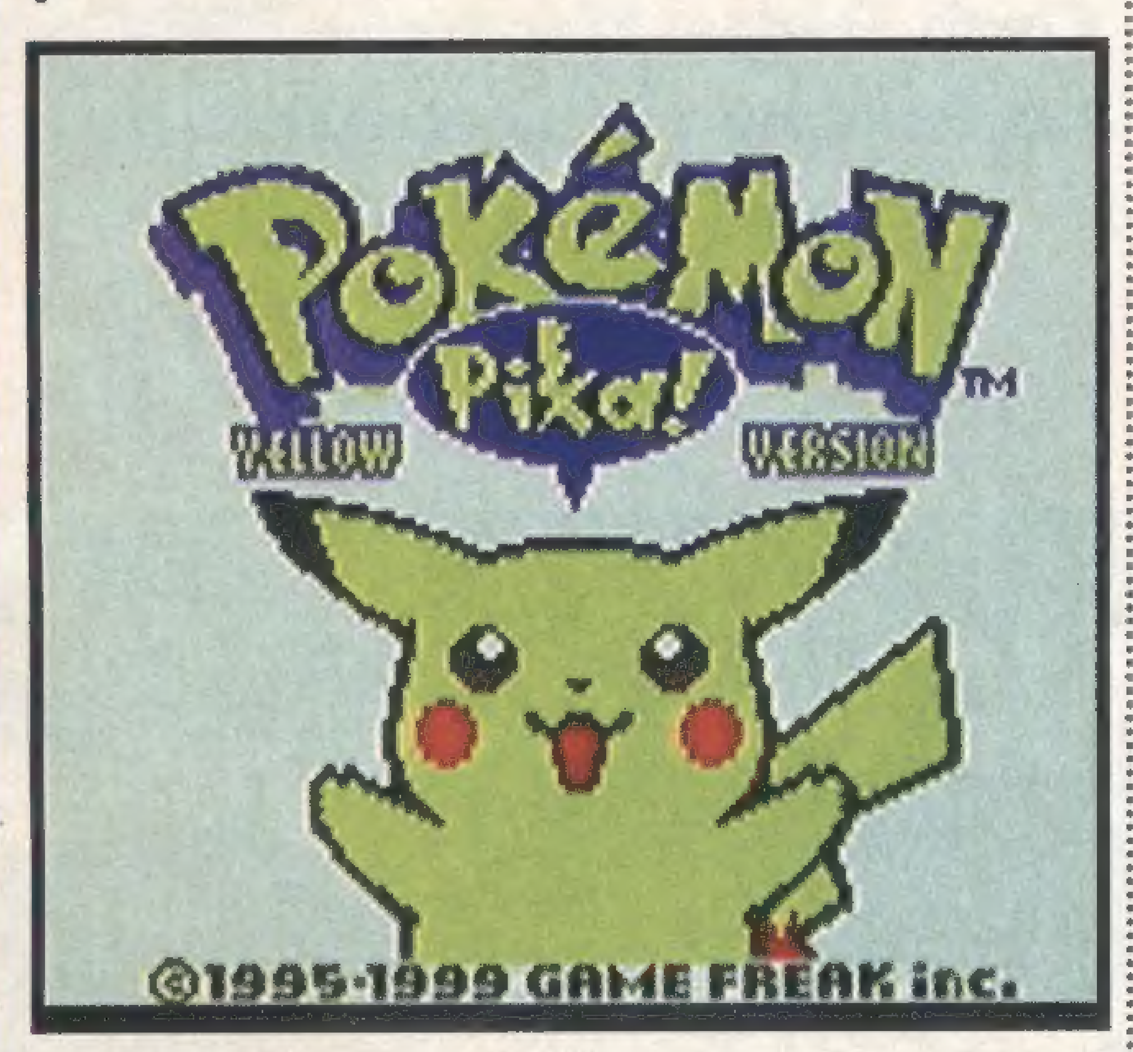
***¿Nos estamos poniendo nostálgicos o qué? Pues ahí está, un tema para reflexionar para todos aquellos que ya tienen bastante tiempo con nosotros en este hobby tan apasionante como son los videojuegos.***

♦

Tengo una duda que me corroe ¿Pokémon Yellow será compatible con Pokémon Stadium y los otros juegos de Pokémon?

Dierk Lueders

***Aunque se trate de una versión especial, con algunas mejorías gráficas, varios mini juegos y otras modificaciones en la historia, Pokémon Yellow será compatible para intercambiar personajes con los 2 Pokémons existentes (Rojo y Azul) así como el futuro Pokémon Stadium para N64.***




♦

En la revista donde publicaron el análisis de Zelda en el 7o. calabozo "Water Temple" olvidaron incluir la localización de la última llave, la cual se encuentra en el nivel F2 (cuando el agua se encuentra a dicho nivel), para obtenerla se le da un flechazo al ojo con el que se abre la puerta, entonces lanzas el Longshot para entrar, ya que de otra manera se cierra la puerta. Así únicamente sube el nivel del agua y a la batalla con "Morpha". Sin embargo no fue tan malo el error, éste hizo que le dedicara un poco más de tiempo a ese nivel y descubriera otras cosas.

Daniel Landeros

***¿Eh? Este... ejem... ¿Verdad que fue buena nuestra técnica para que le dedicaras más tiempo al nivel y descubrieras cosas nuevas? No, ¡Pues sí, esa era la intención!***

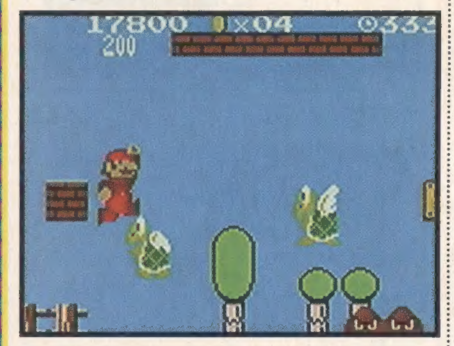
♦

Nintendo nos ha privilegiado a los viejos de 18-23 años y algunos más viejos con los juegos como Super Mario Bros. y todos los juegos que saldrán para el Game Boy Color, claro que hablo de los súper juegos del Sr. "NES" padres de los videojuegos (Sr. "NES" porque merece respeto, es más cuando digan su nombre hay que ponerse de pie.) Recuerden esos grandes juegos que han evolucionado tanto, algunos para bien y otros para mal. Juegos como: Megaman, Contra, Zelda, Castlevania, Metal Gear, Bases Loaded, Pro-am, Bionic Commando, Ninja Gaiden, Double Dragon y el supremo... Mike Tayson PUNCH OUT!! que sería un honor para el GB Color si los sacaran para este sistema.

Alejandro Rojo

***Definitivamente sería una excelente noticia que muchas compañías siguieran los pasos de Nintendo, Capcom y Konami, rescatando algunos juegos clásicos del NES y los pudiéramos ver en el GBC, pues ya se ha visto que ahí quedan muy bien estos juegos. De hecho, más que ver translaciones, preferiríamos ver adapta-***

*ciones como la que se hizo de Super Mario Bros DX, donde además de estar el juego original, se encuentran nuevos modos de juego que elevan todavía más la diversión y ofrecen algo nuevo a quien ya lo había jugado. Esto no sólo nos daría gusto a las viejas generaciones de videojugadores, sino que serviría para que muchos videojugadores jóvenes conocieran algunos juegos muy entretenidos ¿No lo crees así?*




*¿Quién no quisiera ver más juegos clásicos adaptados para el GB Color?*

♦

Doc Mario ¿Si se introduce un "Expansion Pak" en un N64 japonés, este último lo acepta o deja de funcionar?

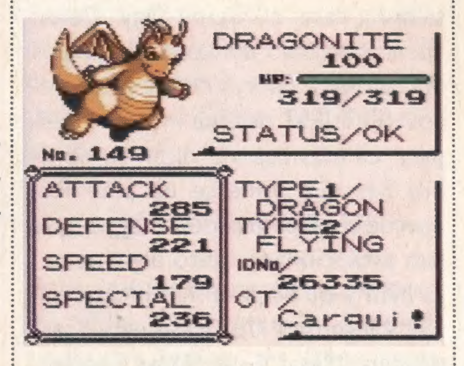
Ramón Ramírez Hernández

*Pues no hay ningún problema, puesto que el Hardware (el sistema) del N64 es el mismo tanto en América como en Japón. Aprovechamos para mencionar que los japoneses aún no cuentan con el Expansion Pak de forma oficial para su mercado. De hecho, muchos juegos que aprovechan este aditamento y que han salido o saldrán en ese continente (Star Wars Rogue Squadron, Turok 2) no tienen la opción de Hi-Resolution. Otros juegos japoneses que se están programando para ambos mercados, están siendo adaptados para tener Hi-Resolution en nuestro continente, como es el caso de Hybrid Heaven.*

♦

Les escribo para preguntarles algo sobre el juego Pokemon: ¿Para qué sirven las "Badges" o Medallas?

Jaime Lagaguirre Z.




*Cada "Medalla" tiene una función específica en este juego:*
*Boulder Badge: Aumenta tu Poder de Ataque y te permite usar Flash (después de conseguir el HM).*

*Cascade Badge: Hace que todos tus Pokemon (hasta el level 30) te obedezcan. y te permite usar Cut (después de conseguir el HM).*

*Thunder Badge: Aumenta la velocidad de todos tus Pokemon y te permite usar Fly (después de conseguir el HM).*

*Rainbow Badge Hace que todos tus Pokemon (hasta el level 50) te obedezcan y te permite usar Strenght (después de conseguir el HM).*

*Marsh Badge: Hace que todos tus Pokemon (hasta el level 70) te obedezcan.*

*Soul Badge: Aumenta la defensa de todos tus Pokemon y te permite usar Surf (después de conseguir el HM).*

*Volcano Badge: Aumenta los Special Attacks de tus Pokemon*
*Earth Badge: Hace que TODOS tus Pokemon te obedezcan.*

♦

# PREPARATE !!! YA VIENE CLUB NINTENDO-BLOCKBUSTER...

C·L·U·B

Nintendo

CLUB

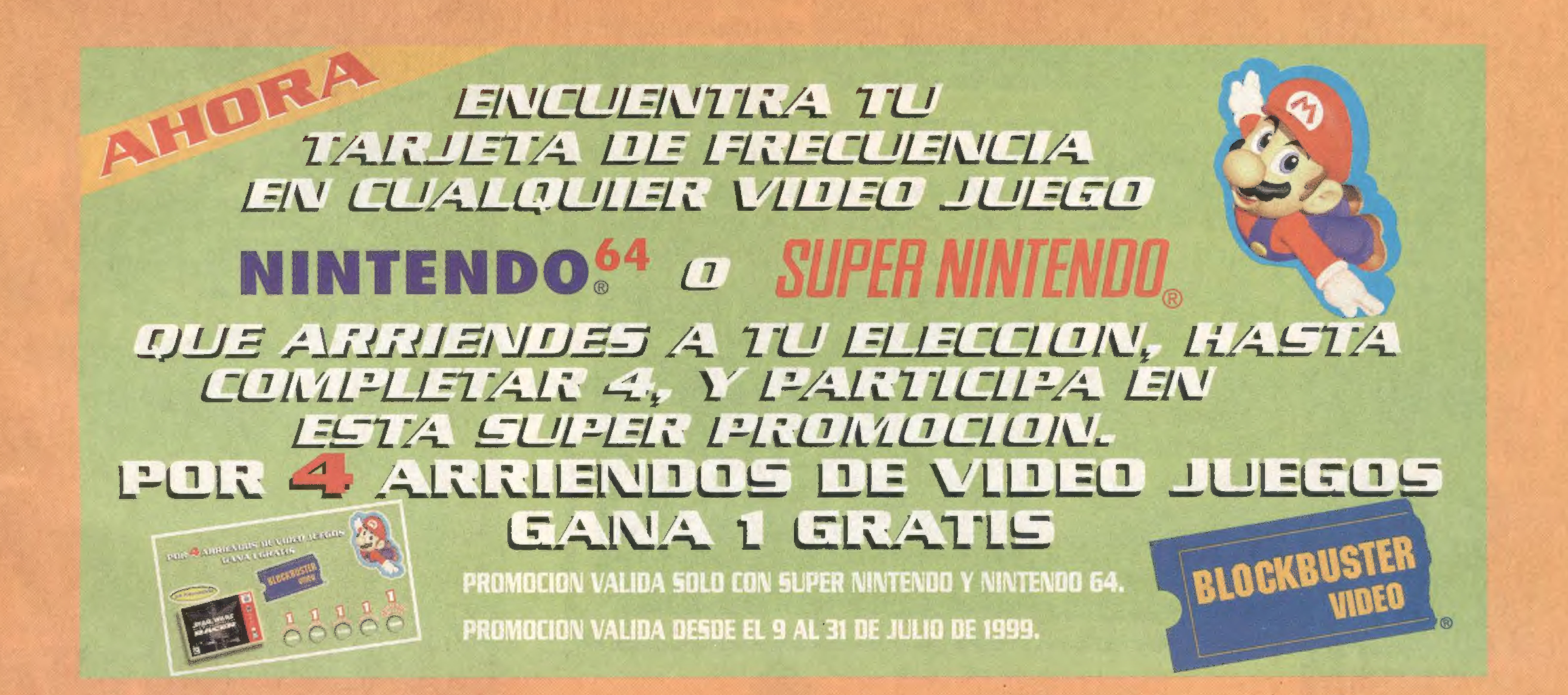
Nintendo

BLOCKBUSTER VIDEO

... con beneficios exclusivos, premios, sorteos y muchas sorpresas más.

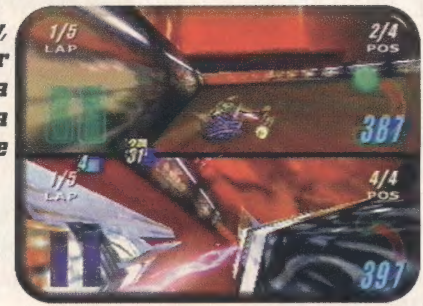
Y mientras esperas más información sobre el CLUB NINTENDO-BLOCKBUSTER en el próximo número de esta revista, te invitamos a que participes de esta super promoción, en cualquier tienda de BLOCKBUSTER



previo

# STAR WARS EPISODE I RACER



*Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... Después de esperar demasiados años, todos los fans ya podrán disfrutar de una nueva cinta, la primera de la primera trilogía de Star Wars; no hace falta decir que Star Wars es la máxima representación cinematográfica de ciencia ficción y que cambió el rumbo de este género; por supuesto, también es una obra reconocida en todo el mundo, a tal grado de que hay críticos que consideran a Star Wars Episode IV: A New Hope, de un grupo de 100, la segunda mejor película de éste siglo. Pues ya se terminó el tiempo de espera y por fin se estrenó Star Wars Episode I: The Phantom Menace y para regocijo de todos los seguidores de Star Wars, también se estrenaron videojuegos. El primero de ellos, para N64, es Star Wars Episode I: Racer.*



LUCAS Arts
Compañía

Accesorio

No. de Jugadores

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB
Clasificación

Desarrollado por **Snowblind Studio**

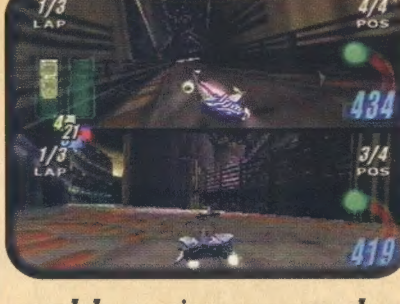
**128** megabits
Memoria

**Acción Carreras**
Categoría

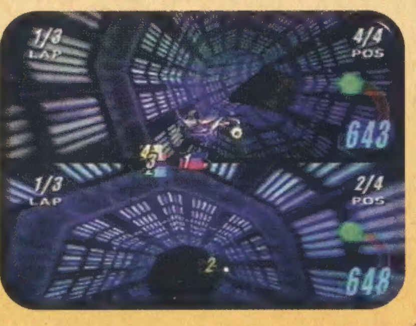
**Mayo 1999**
Fecha de Salida







*Por el título, Star Wars Episode I: Racer, creímos que este título era de carreras y al conocerlo lo confirmamos; este juego es de carreras, pero los vehículos no son autos, sino trineos que son arrastrados por dos cosas raras que aparentemente se conservan a una distancia paralela gracias a un rayo de color rosa (perdona nuestra ignorancia, pero es que no hemos visto la película y a lo mejor ahí explican mejor qué son estos "trineos"). Estos trineos en ningún momento tocan el piso y se mantienten todo el tiempo flotando (como el Land Speeder de Luke, los Speeder Bike de los Biker Scoutts o el skate de Marty McFly de Back to the Future II).*





*Pese a algunas restricciones que Lucas Films aplicó a practicamente toda la mercadotecnia antes del estreno de The Phantom Menace, logramos jugar una versión prototipo de lo que será el primer juego de la nueva trilogía de Star Wars para el N64.*





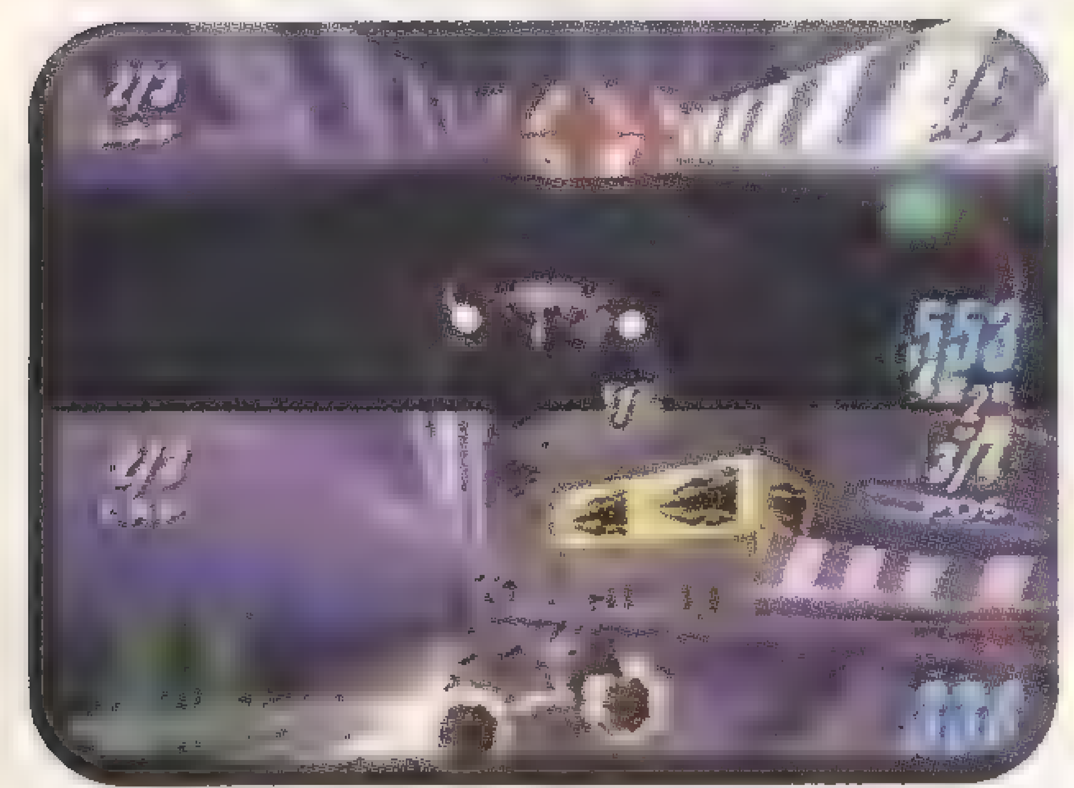


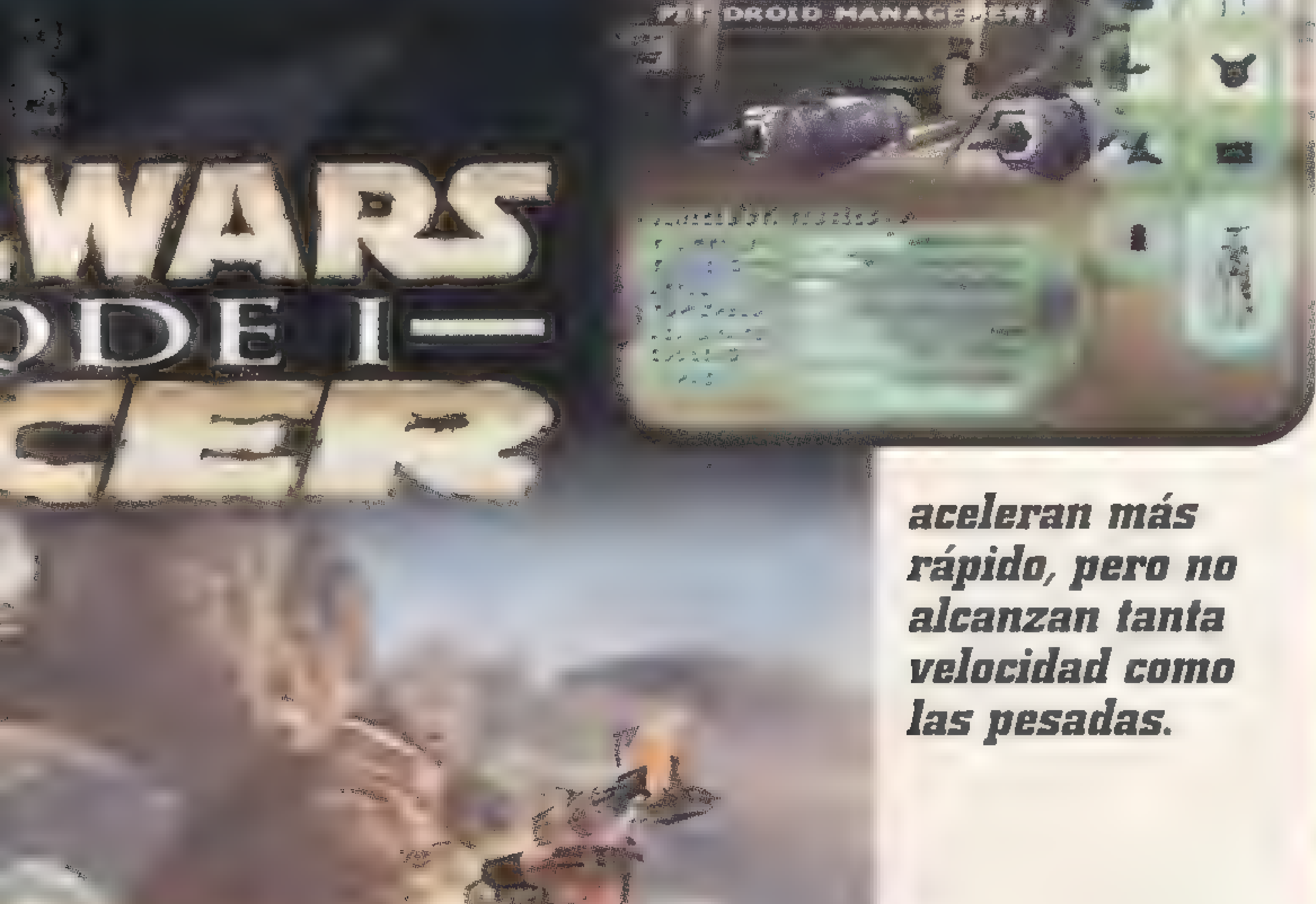


*Pudimos ver que hay varios pilotos a escoger; en total vimos seis, pero quizás haya más. Entre los pilotos, el único que se nos hizo conocido fue Anakin Skywalker, pues los demás son monstruos sin popularidad (por lo menos hasta el día de hoy), muy parecidos a los de la cantina de Mos Eisley.*



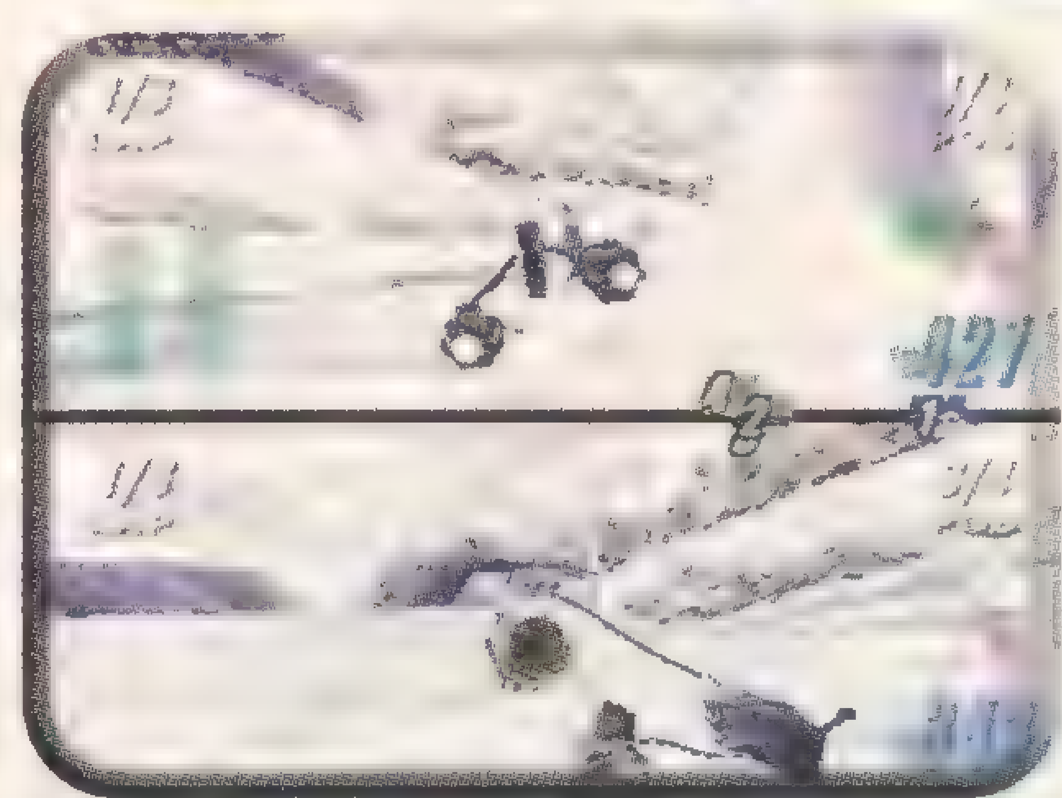
*Como te dijimos, los vehículos tienen el mismo sistema, son trineos tirados por dos como "cohetes", sin embargo, entre ellos hay diferencias; por ejemplo, el diseño de cada nave es distinto, al igual que las características, por ejemplo, unas naves son más ligeras que otras y por lo tanto aceleran más rápido, pero no alcanzan tanta velocidad como las pesadas.*








*También hay muchas pistas, organizadas en circuitos (siete por circuito). Cada circuito tiene un nivel de dificultad; el más fácil es el Amateur Podracing Circuit, le sigue el Semi-Pro Podracing Circuit y el más difícil es el Galactic Podracing Circuit. Al comenzar cualquier carrera, habrá un pequeño intro; son sencillos, pero muy llamativos (muy al estilo de King of Fighters antes de comenzar una pelea).*








*Hay cuatro modos de juego (hasta donde sabemos).*

STAR WARS
EPISODE I
RACER

## Free Play



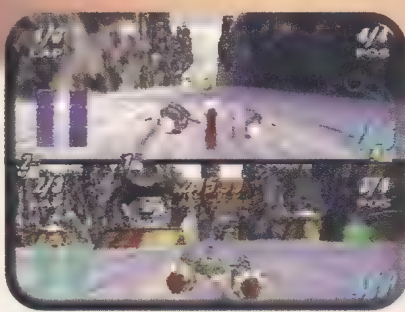
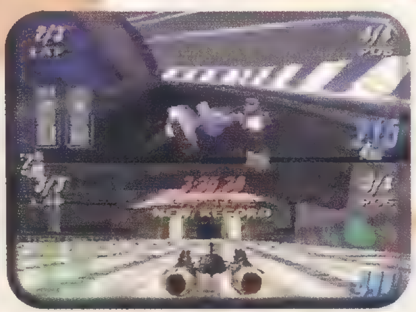

*Este modo es el clásico donde entrenas, te sirve para conocer de principio a fin las pistas y de esta forma, verás que será más difícil que te sorprendan en el futuro.*

## Time Attack



*Como en todo juego de carreras, puedes poner récords en las pistas, los cuales podrás batir después en este modo.*

## 2 Player

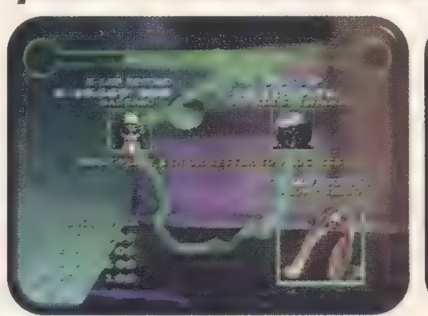
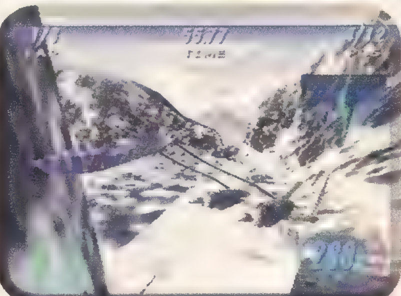



*Este modo es para las típicas carreras entre dos jugadores; la pantalla se divide horizontalmente para tal fin.*

## Tournament



*Este modo es el más completo y el que más innovaciones tiene. Para empezar, antes de comenzar, tendrás que elegir la forma en la que se entregarán los premios, si distribuídos o todos para el ganador. Estos premios en realidad consisten en dinero (o Truguts, como le llaman en el juego) con el que podrás comprar accesorios para tu vehículo. No sólo vas a comprar, sino que a veces nada más necesitarás intercambiar piezas. Entre más compres, te irás haciendo más fuerte, obviamente.*

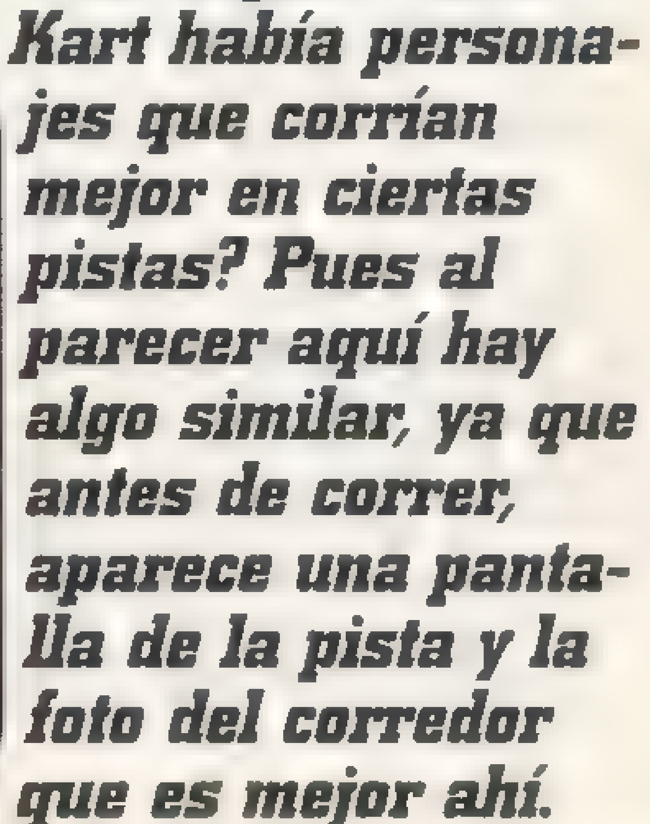
***La forma de jugar es demasiado sencilla y por lo mismo divertida. Lo único que deberás hacer es acelerar y moverte ágilmente para equivar los obstáculos y así llegar en primer lugar a la meta. Claro, los contrincantes tratarán de golpearte para debilitar a tu vehículo. En la orilla de la pantalla hay un marcador que indica el daño que tiene tu nave; cuando este marcador parpadee en rojo, debes tener cuidado, pues con unos cuantos golpes más volarás en pedazos. También explotarás si te estrellas totalmente de frente en alguna pared.***





***También podrás comprar algunos Pit Droids. Entre más Pit Droids tengas, repararán más rápido tu nave. Aunque de una vez te decimos, vas a tener que ser muy bueno para ganar muchos Truguts, pues estos Pit Droids son algo caros.***

***¿Recuerdas que en el instructivo de Super Mario Kart había personajes que corrían mejor en ciertas pistas? Pues al parecer aquí hay algo similar, ya que antes de correr, aparece una pantalla de la pista y la foto del corredor que es mejor ahí.***





***El juego cuenta con batería y tienes cuatro archivos distintos para guardar tus datos, con tu nave mejorada, más pistas disponibles (éstas sólo se abren conforme vas ganando las carreras fáciles).***
***Para diferenciar los archivos, puedes poner tus iniciales y éstas también sirven para saber quién puso los mejores récords.***

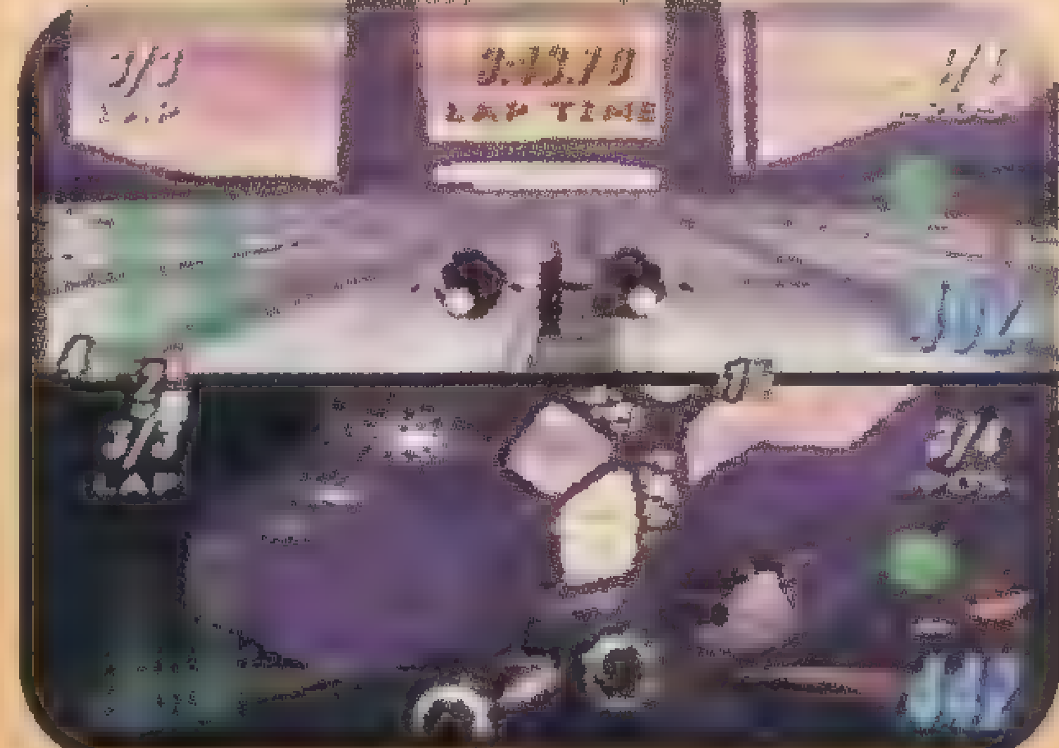


***La música no se queda atrás... ¡Está buenísima! De igual forma, los efectos de sonido son bastante buenos y todo el tiempo estarás escuchando cómo gritan cosas raras los monstruos, o la voz de Anakin (que a él sí se le entiende cuando grita ¡I've Won! o sea, ¡Gané!).***






***La movilidad está excelente, de eso no hay duda, además de que el manejo del control no es nada complicado, pues no usarás tantos botones. Las pistas en las que jugamos eran muy sencillas, pero ten por seguro que las pistas difíciles son más complicadas.***

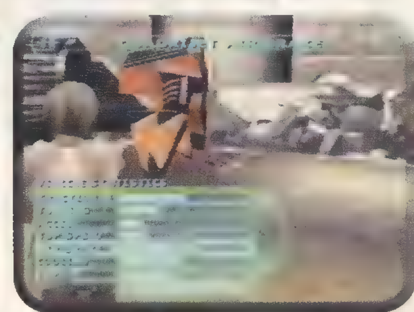


***En caso de que llegues a necesitar más reto, hay una opción para que los contrincantes vayan más rápido que tú.***



*De los gráficos no hay mucho de que hablar, ya que son excelentes. Gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak, éste título es muy similar (y quizás mejor) que Rogue Squadron. Lo mejor es que, gracias a la fluidez de los gráficos, da una sensación de velocidad bastante buena. Además, los detalles en cada pista y en el resto del juego, te mantienen en un ambiente total de Star Wars.*





*En fin, ya hablaremos en la próxima edición de éste super título, el cual promete estar a la altura de la película en la que está basado. Aquí entre nos, la versión prototipo que jugamos estaba muy incompleta, y estamos seguros de que se le agregarán más detalles y sorpresas, aunque aún así nos gustó mucho. Y bueno, seguramente en estos momentos tú ya viste la película Star Wars Episode I: The Phantom Menace, lo cual nos da mucha envidia, pues nosotros no (recuerda que esto lo escribimos a finales de abril) y lo único que nos provocó jugar Racer, fue morirnos de ganas de ver tan esperado filme. Y te aseguramos que después de ver la película, nos moriremos de ganas por jugar Star Wars Episode I: Racer.*










*Así que ya sabes... ve ahorrando tus domingos porque este título será de uno de los mejores para este primer semestre del 99. Y seguro dará mucho de qué hablar, además de la película, por el juego en sí. Y otra cosa que es segura, es que lo conseguirás con tu distribuidor autorizado Nintendo.*



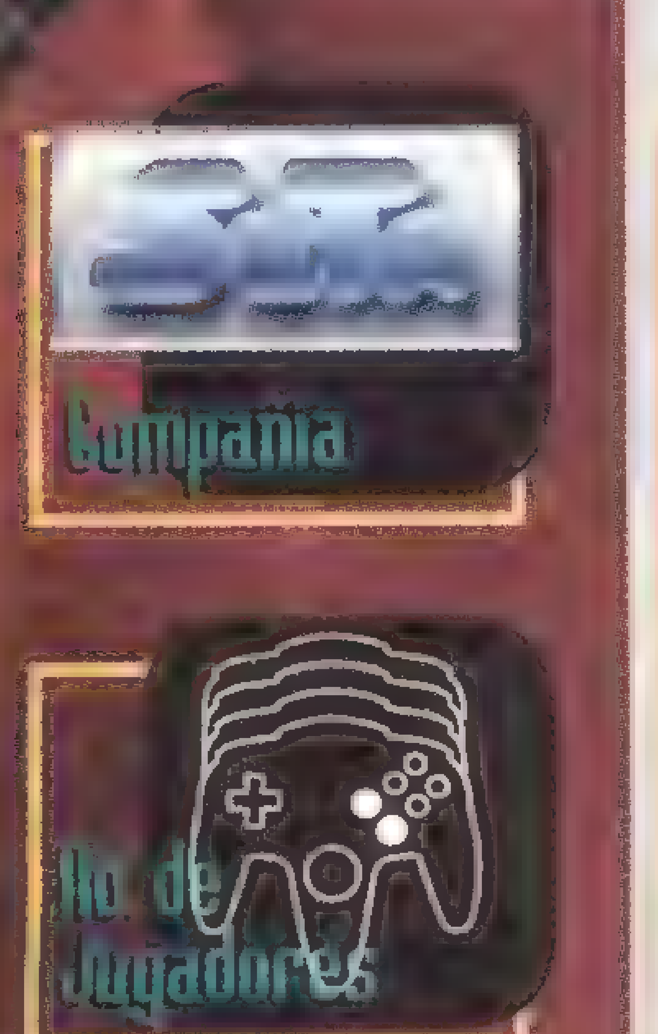


# a fondo

Mientras más avanza la tecnología, más juegos diferentes vemos. A veces éstos son muy novedosos y otras veces dices: "¿no se les ocurre algo más?", pero este juego creemos que puede ser la excepción, puesto que es el mismo y recalentado Tetris pero con nuevas cosas.

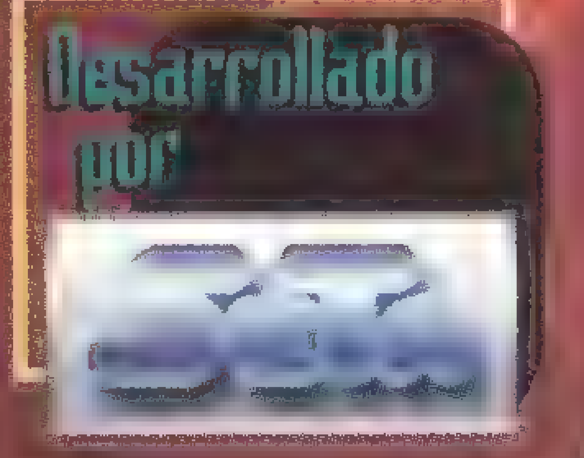


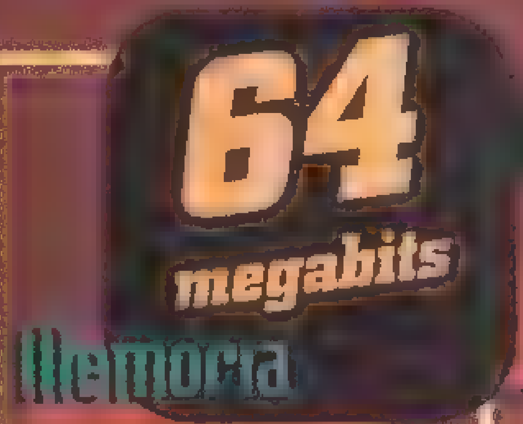

Aunque ya hemos visto mil y una maneras diferentes de jugar Tetris, desde el clásico que caen piezas normalmente hasta el Tetrisphere, que juegas en una "esfera", siempre es interesante revisar otra nueva versión de este juego que se caracteriza por ser muy fácil de aprender y empezar a jugar, en sí, es recomendable para todo tipo de videojugadores, veteranos y principiantes, pero basta de rollos y vayamos al juego.











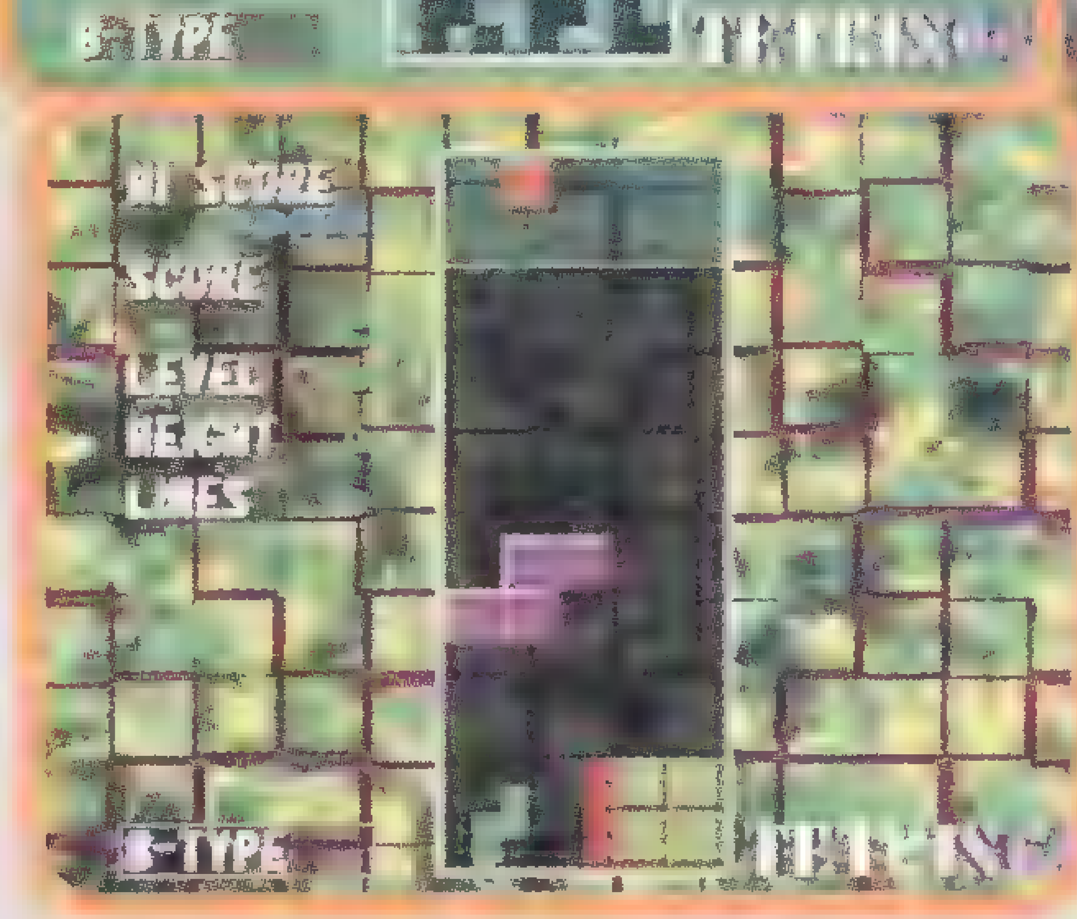


Mayo 1999
Fecha de Salida







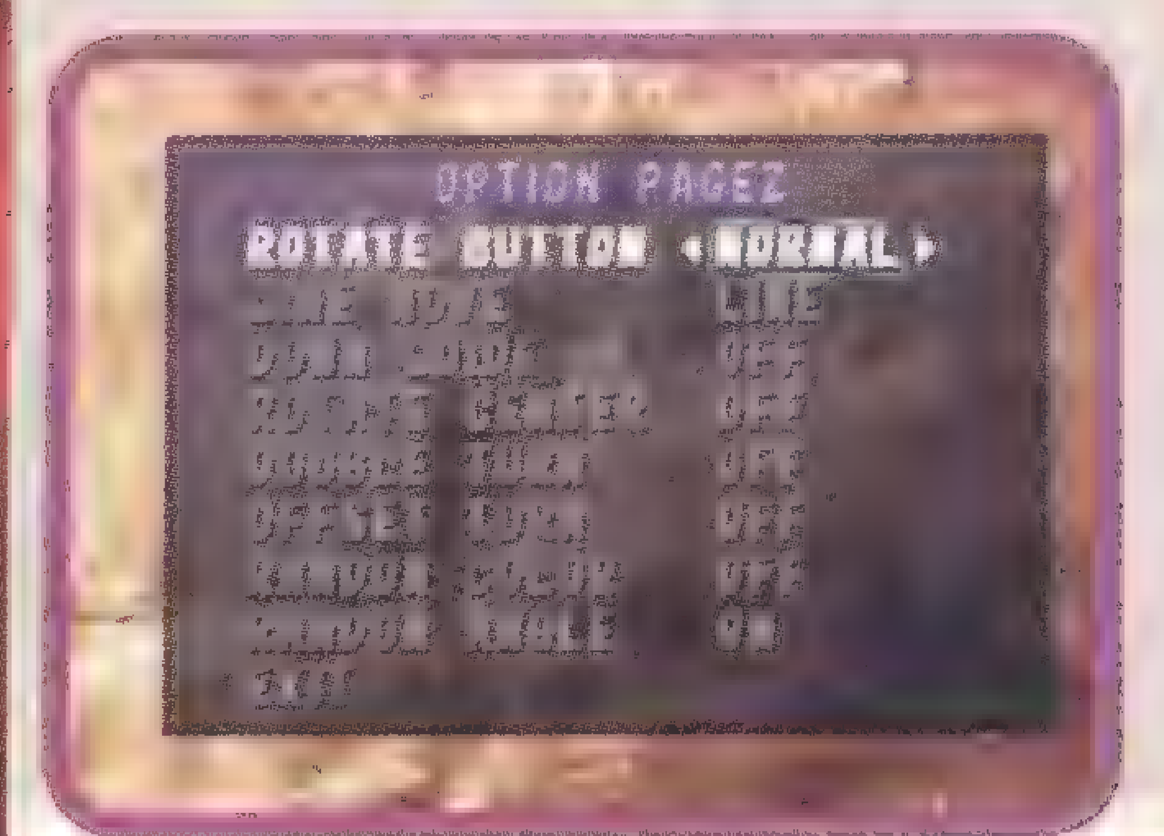


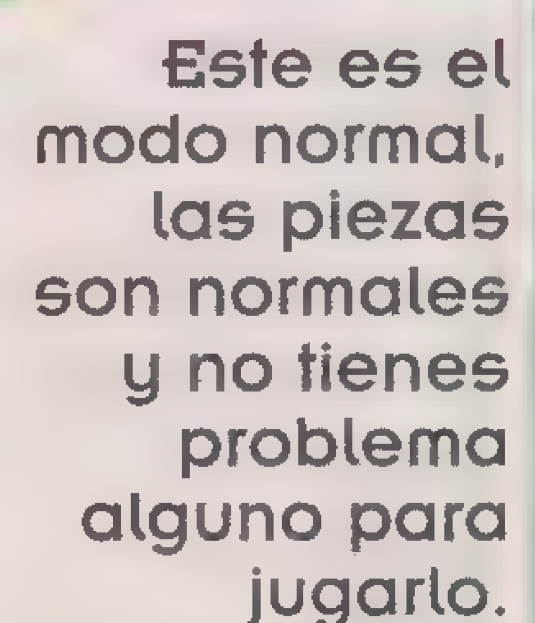

Básicamente Tetris 64 tiene el mismo modo de juego que las primeras versiones, pero con muchos detalles que lo hacen una versión bastante aceptable, vamos a ver los distintos modos de juego y encontrarás muchas similitudes con el original. Pero lo mejor es que pueden jugar hasta 4 personas.

## LOS MODOS DE JUEGO

### OPTION

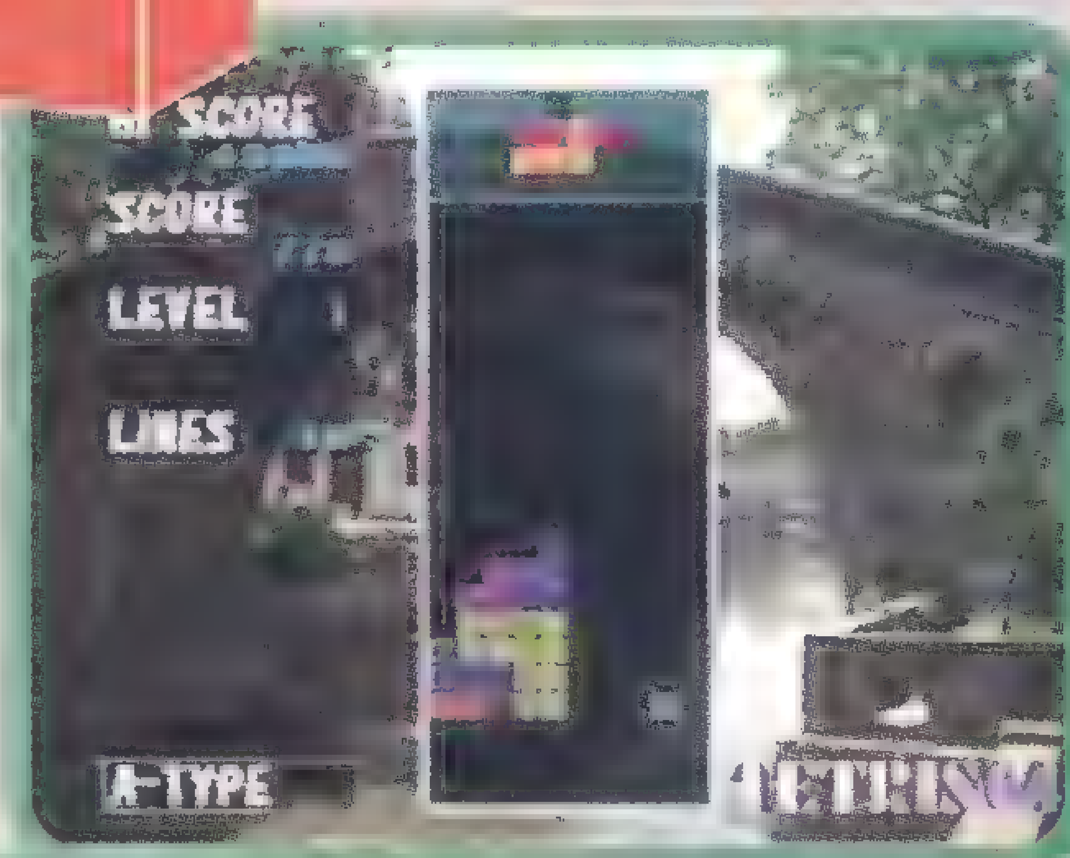
Como ya es costumbre, aquí puedes cambiar ciertas cosas del juego y además revisar los mejores 5 récords. Puedes cambiar la dirección en la que rotan las piezas, si quieres una sombra que te indique dónde va a caer la pieza, si quieres que el color de las piezas sea al azar, el ángulo de las piezas, etc.



### TETRIS

Este es el modo normal, las piezas son normales y no tienes problema alguno para jugarlo.







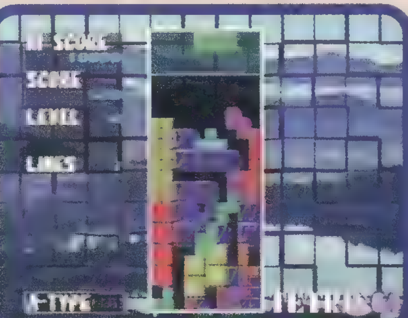
Sólo debes ir acomodando las piezas de manera que acompletes una línea horizontal, al lograrlo, ésta desaparecerá.

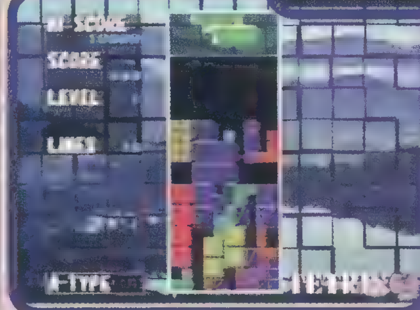
# GIGA TETRIS

Si crees que eres muy bueno en cualquier Tetris, aquí está un modo que te dejará boquiabierto. Con las mismas características y reglas que el modo anterior, debes completar las líneas, pero de repente verás cómo líneas gigantes caerán al espacio de juego.

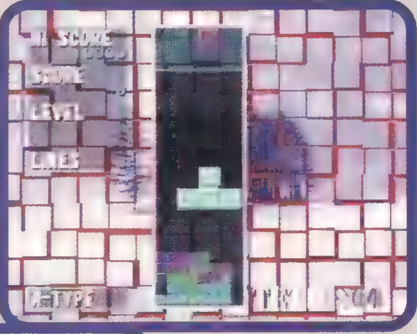


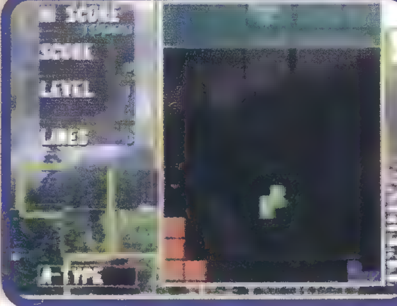
Estas líneas están formadas por cuadros que equivalen a cuatro cuadros normales cada uno, pero al desaparecer una línea, tomará en cuenta como si fueran cuadros normales y sólo tomará los cuadros necesarios para desaparecer y los demás caerán como las píldoras en Dr. Mario. Esto hace que hagas una especie de "combo", no influye en nada, pero te ayudan los cuadritos a eliminar otras líneas.





Además, puedes regular la longitud del espacio de juego, de ocho a veinte cuadritos normales, así que te recomendamos seleccionar veinte cuadros para que te acostumbres a las piezas grandes, pero si crees que ya eres lo suficientemente bueno, elige el de ocho, pero bajo tu propio riesgo.





# FAMILISS

Este modo sí que es excelente, aquí pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez, lo curioso es que mientras más jugadores sean, menor es el espacio lo cual lo hace más difícil.

Algo que nos encantó son los ya acostumbrados castigos de este tipo de juegos, pero con la diferencia de que no caen a lo tonto, sino que vas acumulando los combos de líneas (2,3 y Tetris) en un contador en la parte baja de la pantalla y luego, puedes elegir a qué jugador se los vas a lanzar. Los castigos son prácticamente iguales a los obstáculos que aparecen en el C-TYPE.

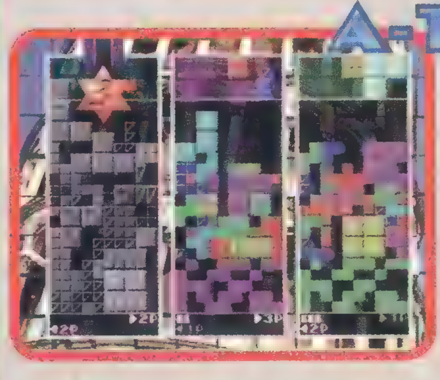




# LOS TIPOS DE JUEGO

Dentro de cada uno de éstos modos, encontrarás tres tipos distintos de juego que se aplican a las reglas de cada modo.

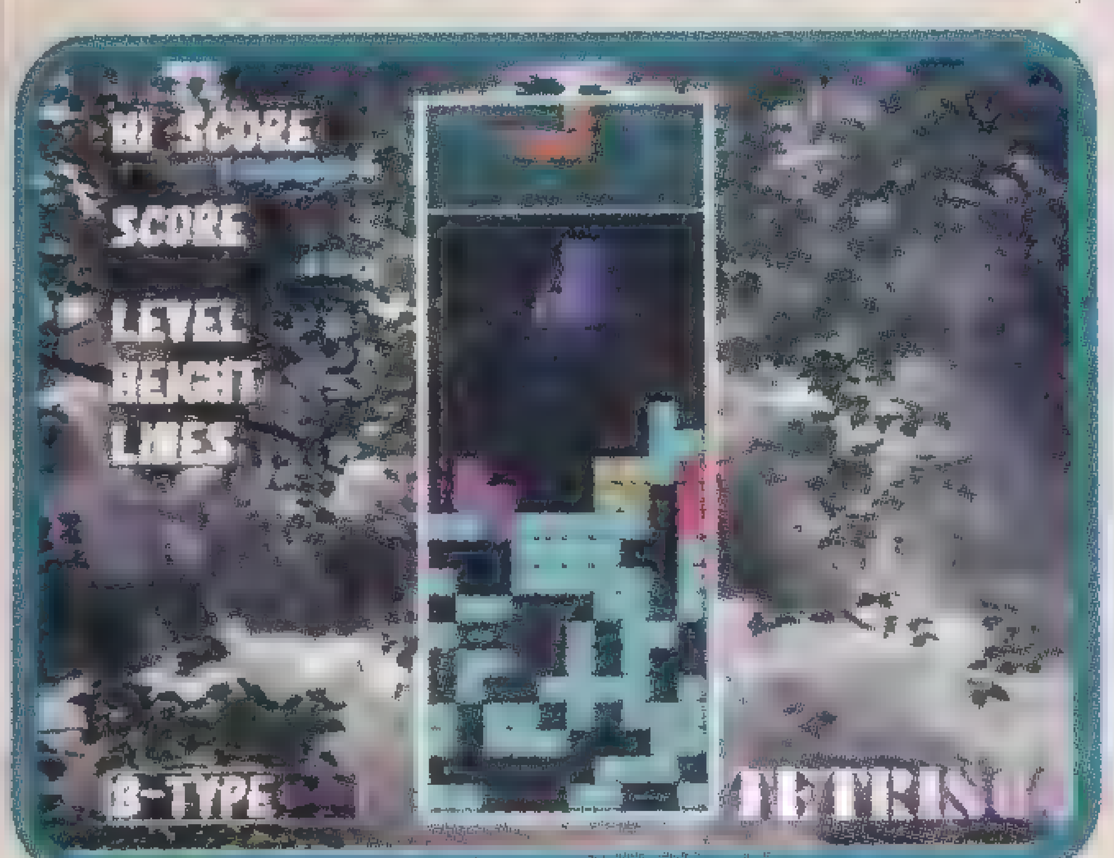
## A-TYPE



Entrando a este modo, podrás elegir el nivel en el que quieras empezar tu juego de 0 a 30, este modo es el más recomendendable para principiantes y para acomodarte al control. Este modo y el siguiente son los clásicos del NES y del Game Boy.

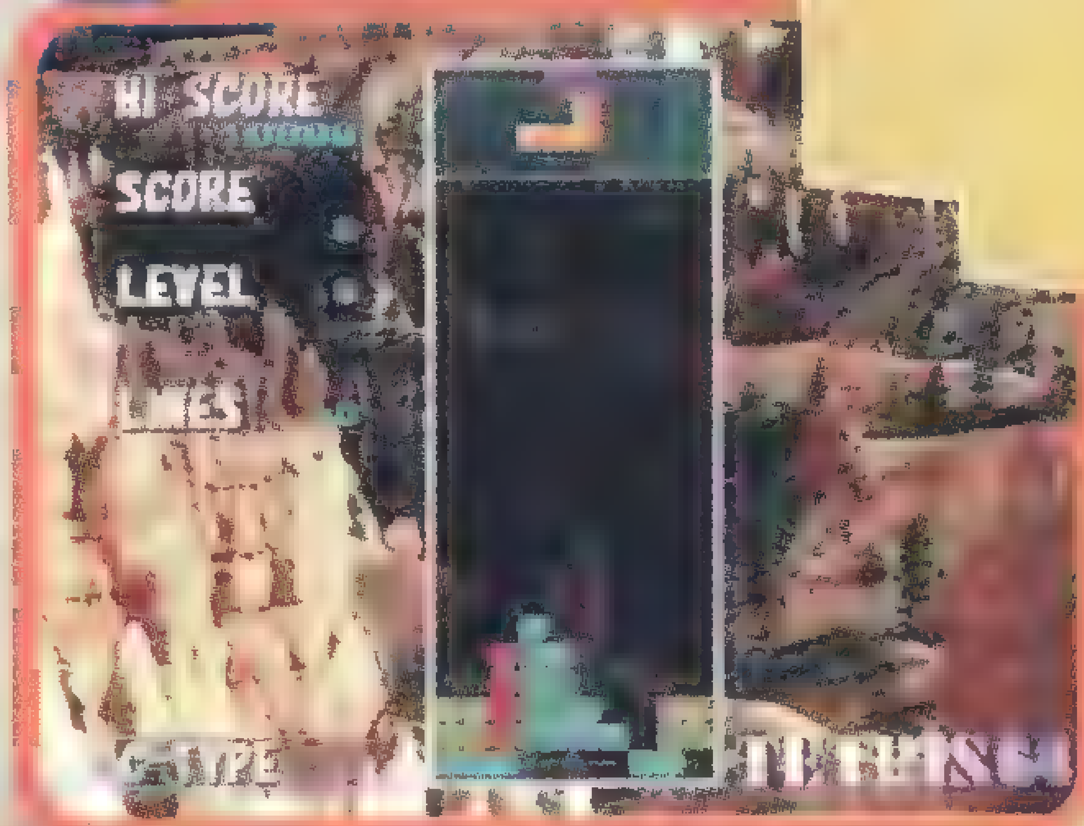
## B-TYPE

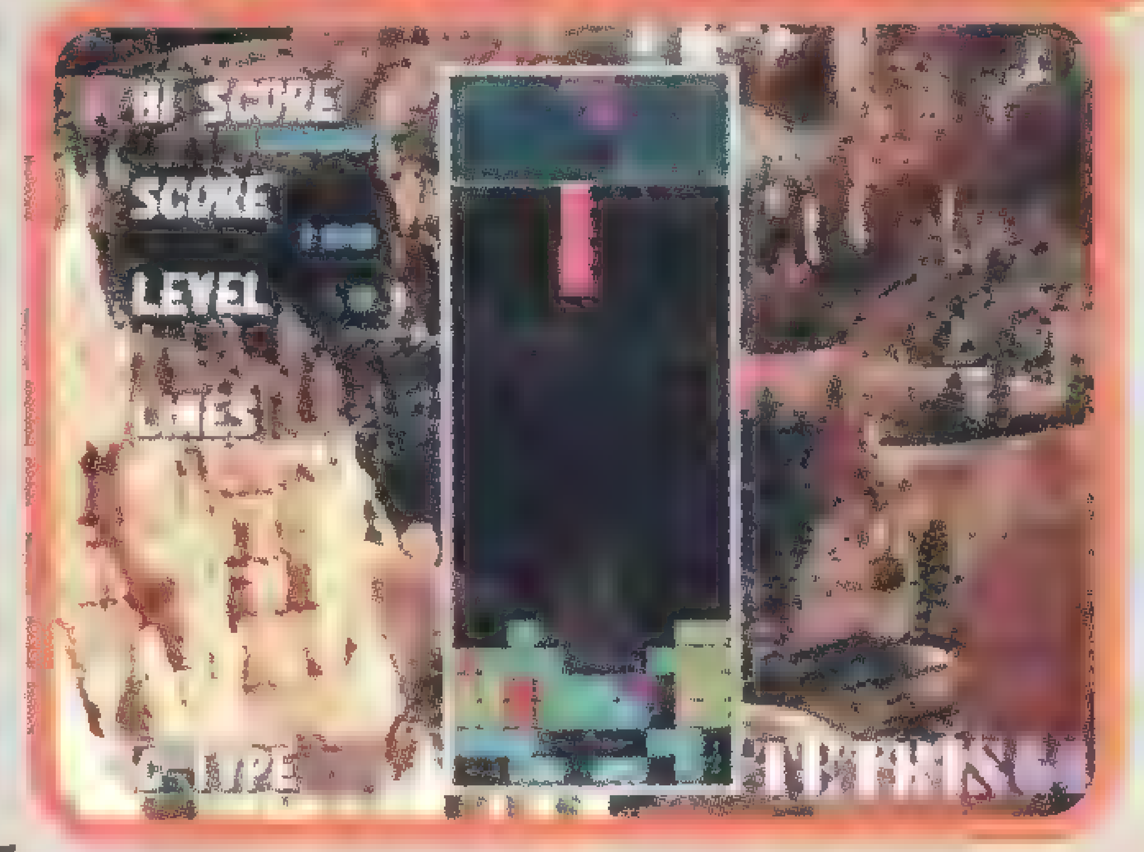
Como ya te imaginarás, este es el modo de juego donde aparecen niveles incompletos que te bloquean el paso, así que debes eliminar estos obstáculos completando las líneas donde están, llenando los espacios vacíos.




## C-TYPE

Este modo es muy bueno, pues mientras estás tratando de completar líneas y acomodar de forma correcta tus piezas, un nivel de obstáculos aparecerá debajo de todas las piezas. Esto no parece ser mucho problema, pero en realidad sí lo es, basta con estar esperando una pieza y que de repente te suban, pierdes mucho la concentración.

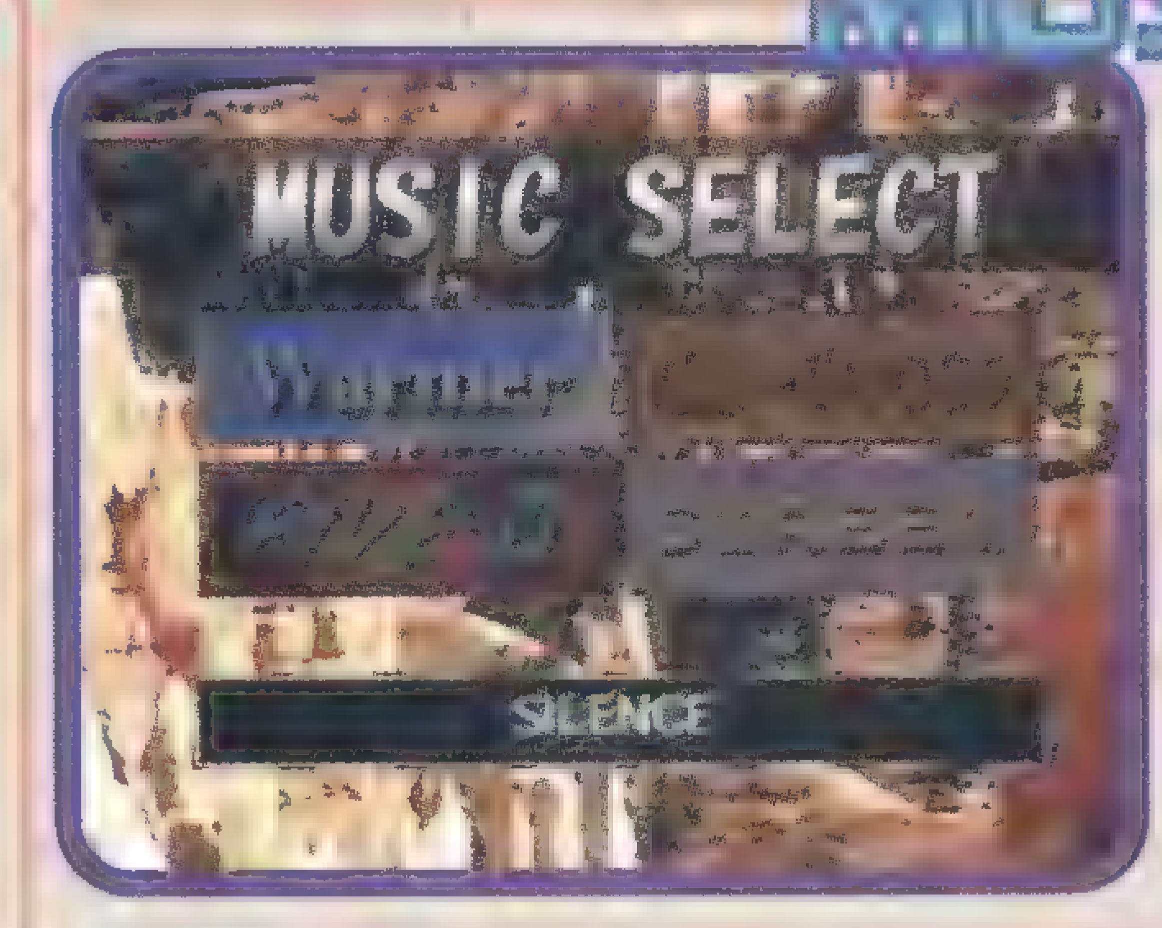





El modo de Familiss es muy padre, pues atrae mucho a la gente a jugar este agresivo modo, pero se debe tomar muy en cuenta que no hay preferencias, es decir, las piezas salen iguales en número y en tipo, de ahí la ventaja sólo es decidida por la habilidad de cada uno de los videojugadores. ¿Qué te parece esta pequeña contienda que nos echamos aquí en la redacción?

## MUSICAS



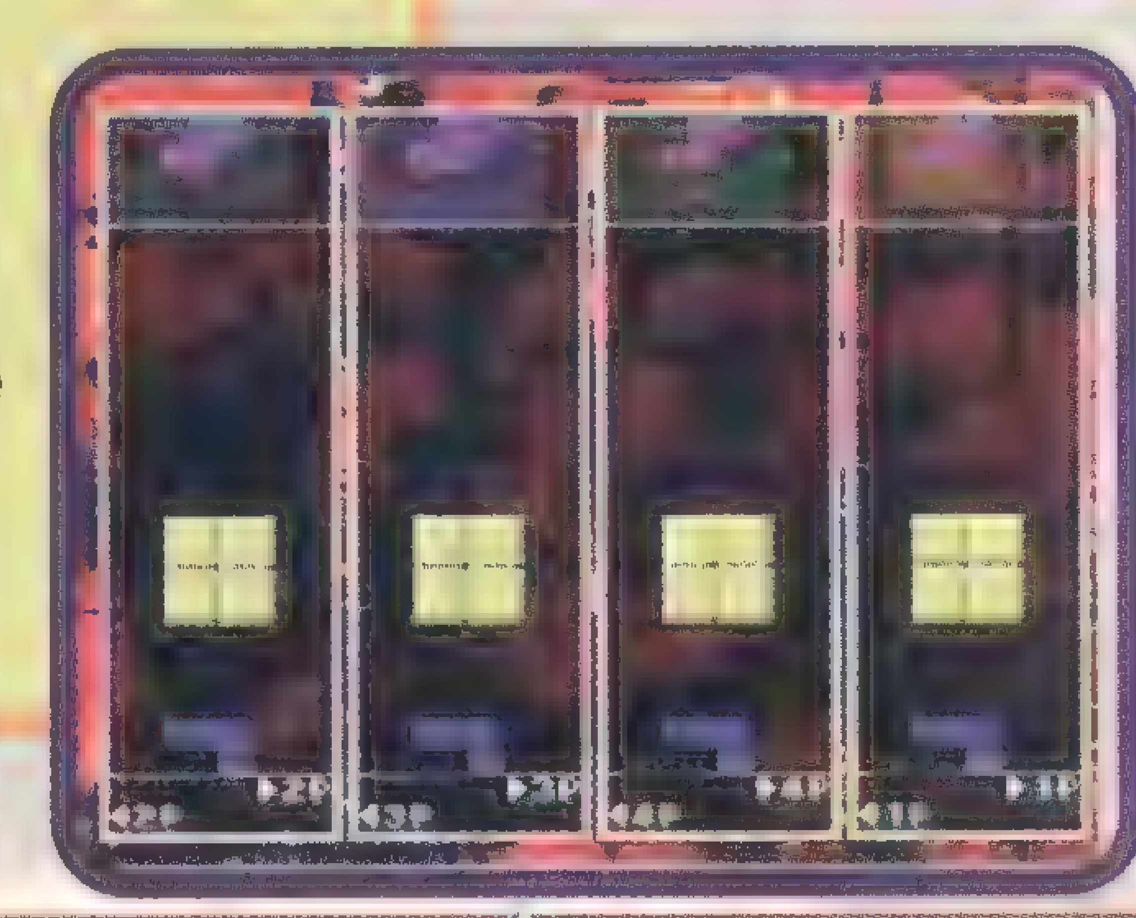

Después de elegir tu modo y el tipo de juego que quieras, puedes elegir la música que más te agrade o si quieres completo silencio.

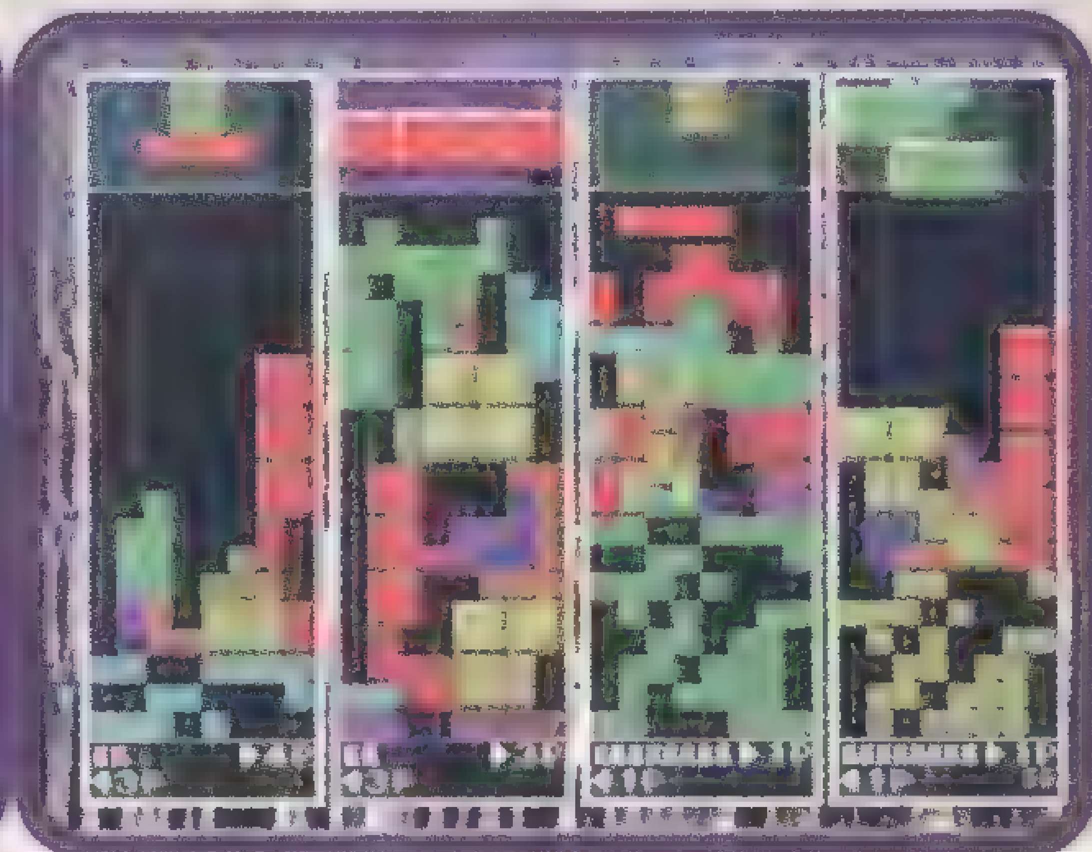
Tetris 64 es un juego excelente... para los adictos a Tetris. La verdad es que pudo haber estado muchísimo mejor, pero le faltó que tuviera más modos o tipos de juego, pero está aceptable. Lo que sí está muy violento es el modo de Giga Tetris en Familiss, pues no hay ni bandos, ni cuartel.






La música está bien y lo que levanta mucho el juego es cómo pasa de una pantalla a otra, pues tiene varias maneras de disolver la imagen y volverla a hacer, pero la verdad no es lo mejor del juego ni los fondos, aunque estén muy detallados. Esperemos que si llegan a atreverse a sacar una secuela, sea muchísimo mejor que este juego, pues la verdad, no es muy recomendable a menos de que seas un fanático de este tipo de títulos.

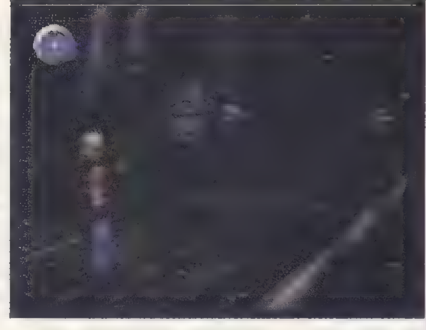




# previo




Uno de los títulos que no hicieron tanto ruido, como Zelda o Turok 2, pero que esperábamos demasiado para el N64, es el R.P.G. de Konami: Hybrid Heaven. Pudimos probar un prototipo de este EXCELENTE juego, antes de nuestro viaje al E3 y, bueno, te hablaremos de él en este artículo.



Compañía: KONAMI

Accesorio

No. de Jugadores

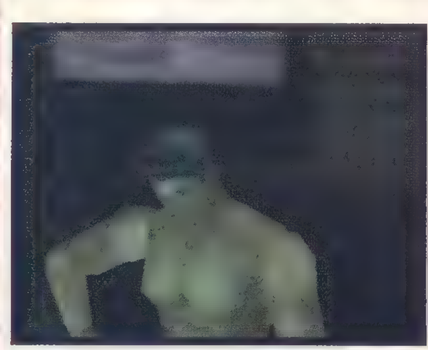
Clasificación: MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA

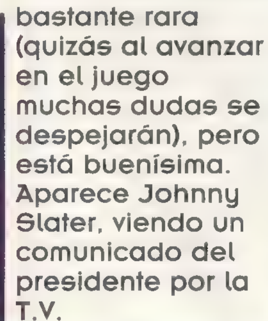
256 megabits Memoria

R.P.G. Categoría



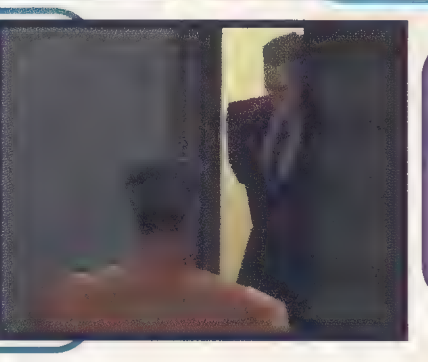







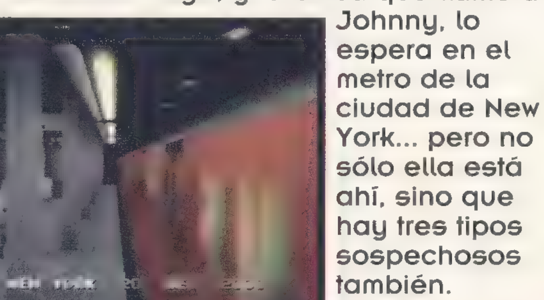
El juego comienza con una secuencia bastante rara (quizás al avanzar en el juego muchas dudas se despejarán), pero está buenísima. Aparece Johnny Slater, viendo un comunicado del presidente por la T.V.

Después de tomar una ducha, alguien toca a la puerta de Slater. El hombre extraño le da un mensaje y lo cita en un lugar.

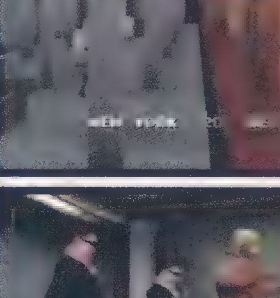


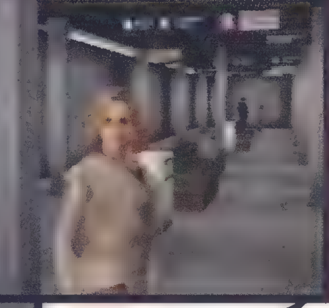
Mientras Johnny Slater se alista para salir, suena el teléfono... una llamada de una mujer, quien parece preocupada por Johnny, quien también lo cita.

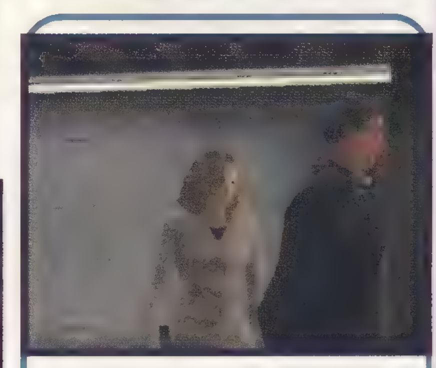




El día de la cita llega, y la chica que llamó a Johnny, lo espera en el metro de la ciudad de New York... pero no sólo ella está ahí, sino que hay tres tipos sospechosos también.



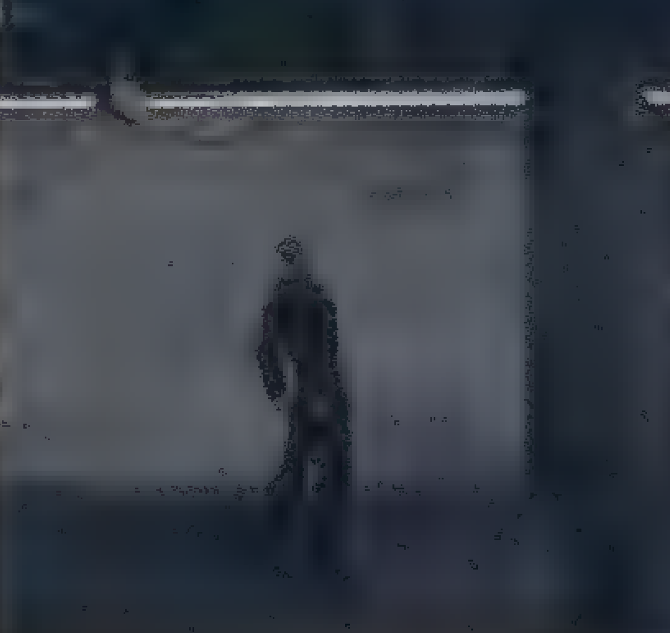


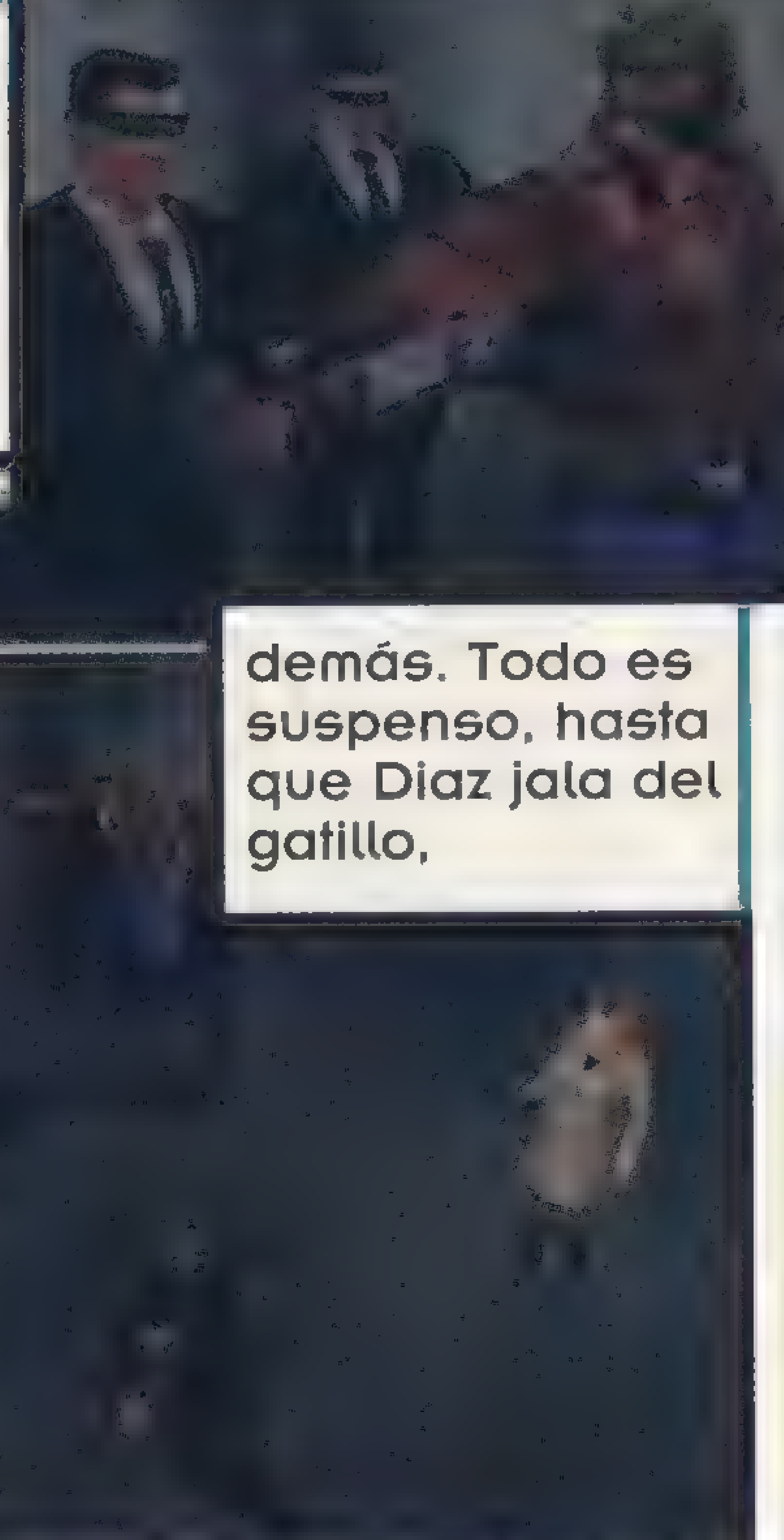


Johnny Slater llega, baja las escaleras y camina hacia los hombres, ignorando a la mujer que lo estaba esperando.



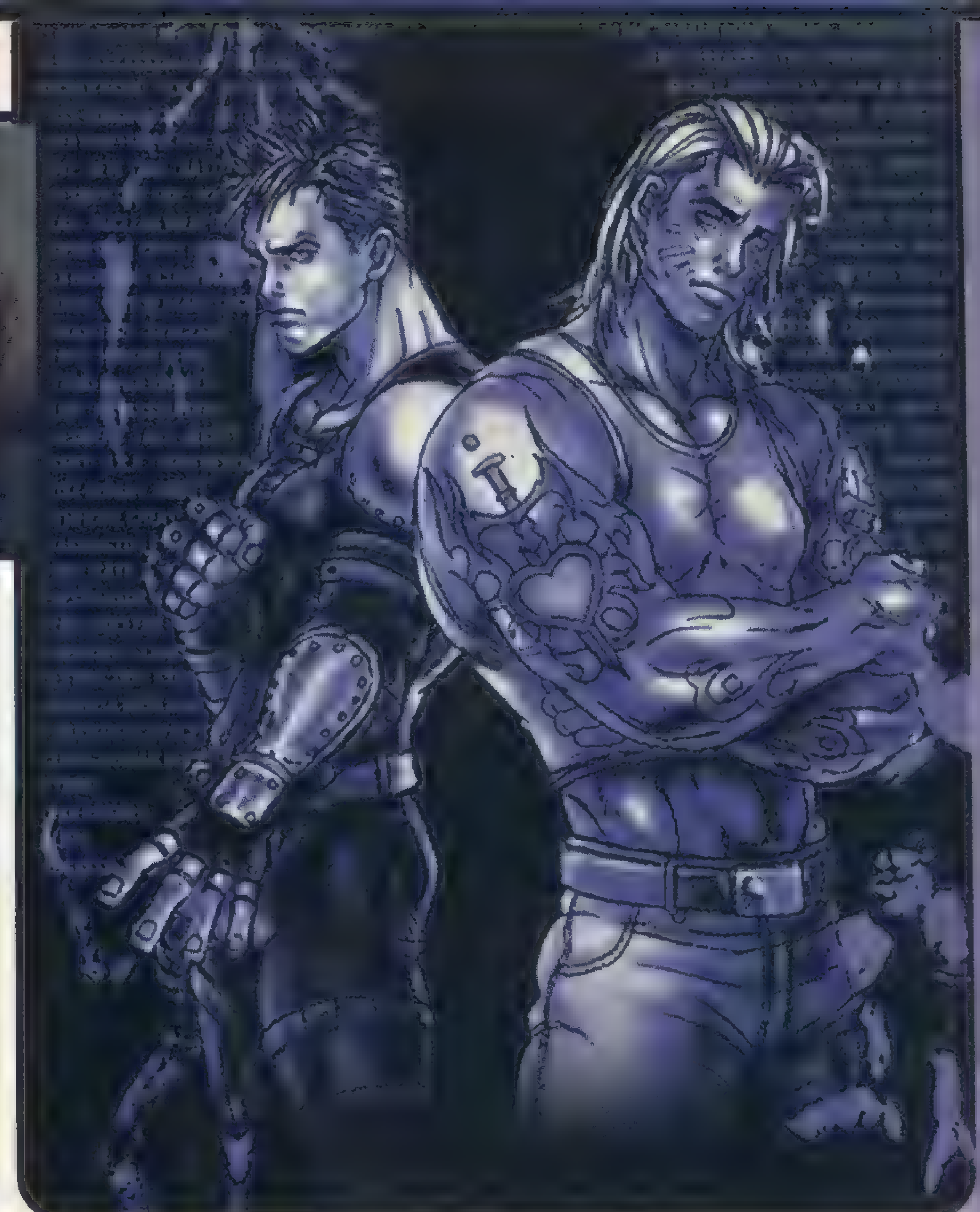
Mientras Johnny se acerca, uno de los hombres, Diaz, saca una pistola y le apunta, ante la sorpresa de los

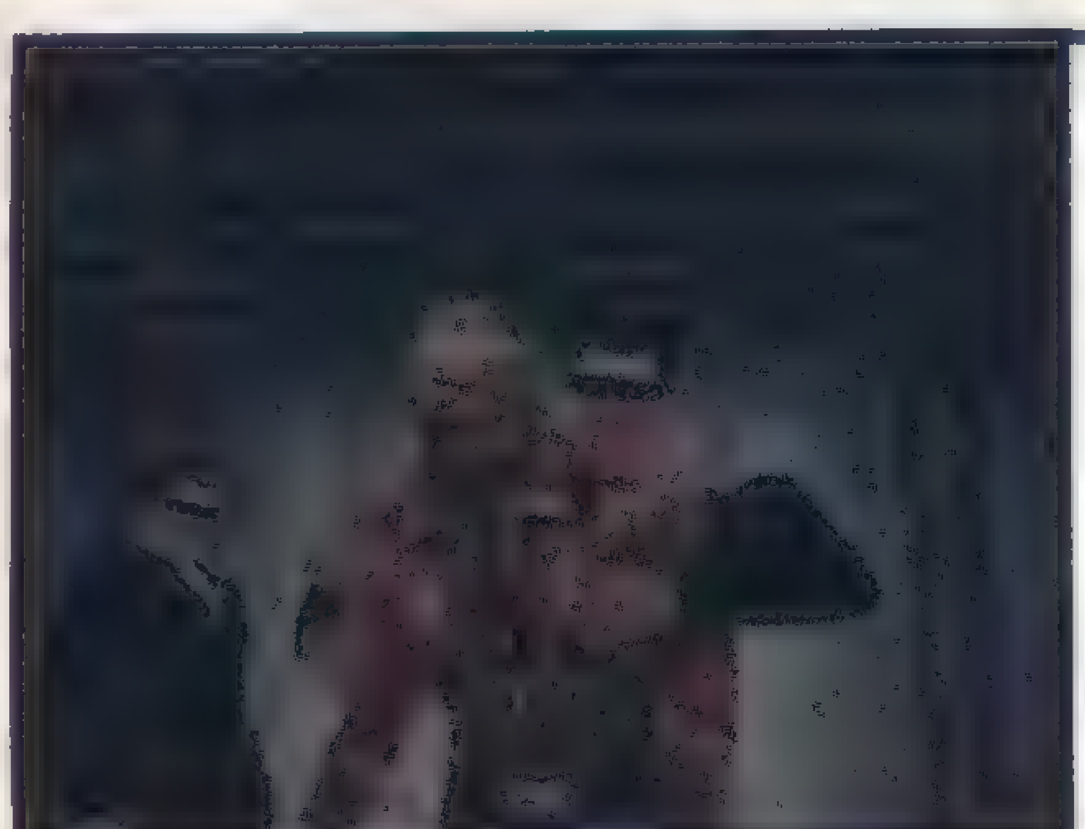




demás. Todo es suspenso, hasta que Diaz jala del gatillo,

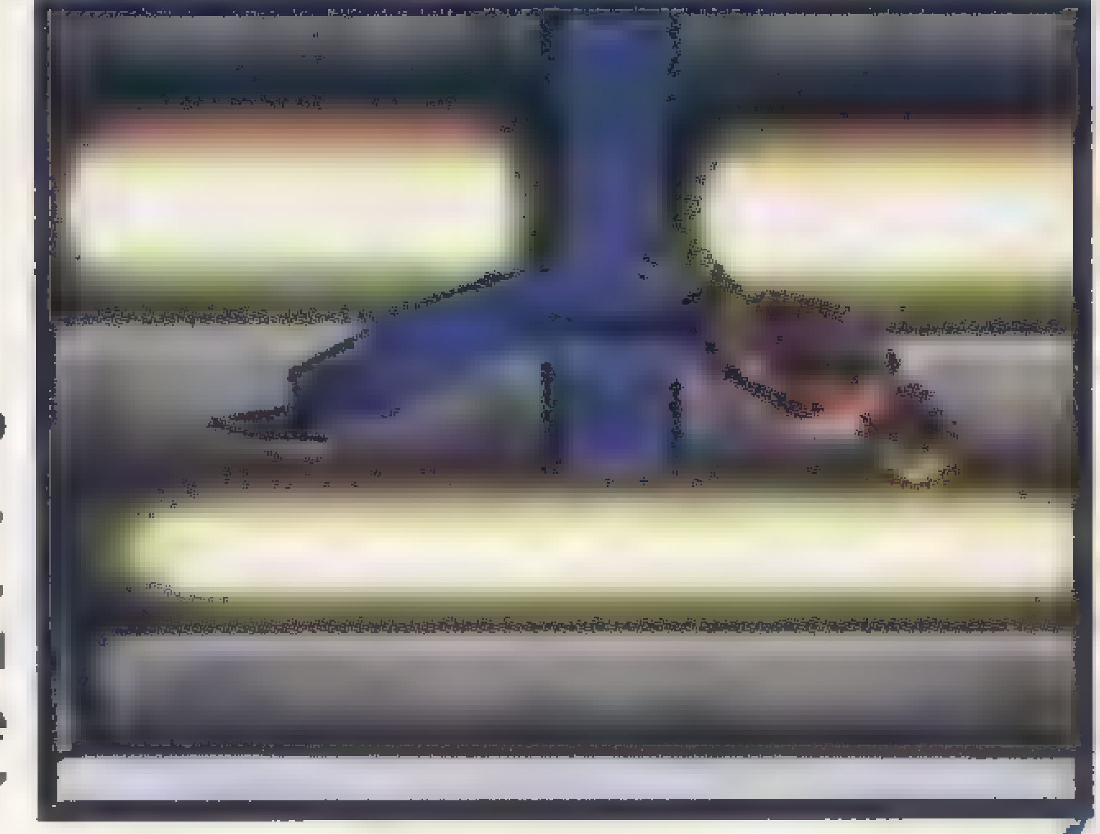
eliminando a Johnny, el ex-protagonista de Hybrid Heaven.







Los otros dos hombres, asombrados, atrapan a Diaz para evitar que escape, pues al parecer eso no estaba dentro del plan. Se van, dejando a la mujer sola.



Llegan a un elevador y Diaz comienza a forcejear. Elimina a uno de los sujetos y pelea contra el otro, pero repentinamente, comienza a marearse y Diaz cae, pero antes de tocar el suelo, una fuerza desconocida impide que se impacte... se queda flotando y confundido, seguramente preguntándose "¿Qué pasó?"

Inmediatamente después de todo esto, comienza el juego... así, sin pistas ni nada. Como ves, habrá varios misterios que resolver en esta nueva aventura de Konami. De la historia te podemos comentar muy poco, pues no hay mucha información al respecto (y aunque la hubiera, es tan buena según lo que pudimos jugar, que no queremos echarte a perder el suspenso). Se supone que Johnny Slater, líder de un grupo especial del ejército de los Estados Unidos, está investigando unos sucesos muy raros, relacionados con la nave de unos Aliens que se acababa de estrellar en la tierra.





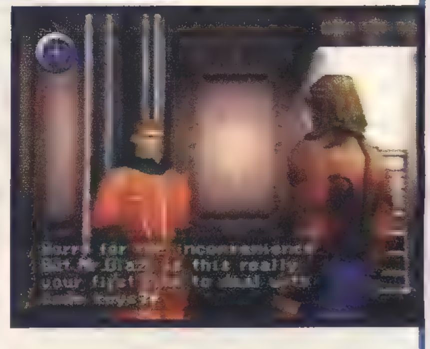


Al parecer, varias criaturas mutantes han aparecido a raíz de ese hecho, pero conforme Slater se involucra más, se da cuenta de que estos seres no son obra de los Aliens, sino experimentos genéticos del Gobierno que se salieron de control. Después de que Johnny habla con los Aliens y que le revelan muchos secretos, debe encontrar al responsable. Suena bien, ¿no?

Como todo buen R.P.G. debe ser, éste comienza en el misterio total... Es más, se supone que el protagonista es Johnny Slater, sin embargo empiezas a jugar con Diaz.



Conforme vayas avanzando, te irás enterando de cosas muy interesantes al hablar con varias personas; esto te será muy útil para conocer más de la historia y estas pistas te ayudarán para continuar el juego, pues ya ves que es típico quedarse atorado en los títulos de R.P.G.



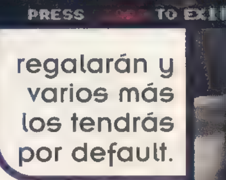



Al poner pausa, aparecerá un menú para que puedas ver tu Status, cambiar algunas opciones o ver la lista de técnicas (más adelante hablaremos de esto último).

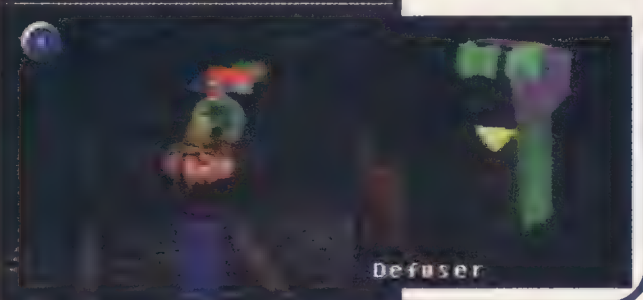





Claro que también cuentas con ítems para que tu misión no sea tan complicada. Varios de estos ítems los tendrás que encontrar, pues puden estár escondidos adentro de cajas o de cápsulas. Otros te los regalarán y varios más los tendrás por default.

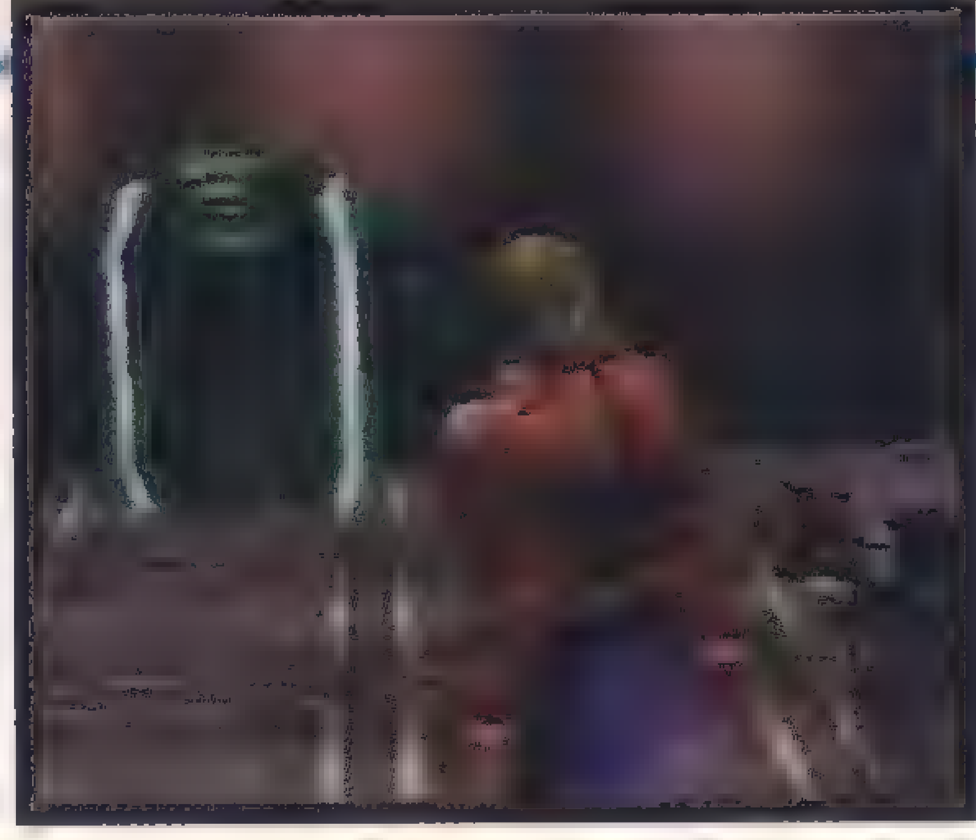



Hay ítems que sólo los podrás usar en la batalla y otros cuando no hay tanta acción y es más de investigación. Por ejemplo, el Difuser es tu arma principal, pero no la puedes usar mientras estás peleando, pues sólo te sirve para desactivar seguros, bombas o cámaras de vigilancia.








Algo que nos gustó de la primera escena, es la forma en que abres ciertas puertas. Al principio te regalan una Code Key, la cual tiene un código. Las puertas que se accionan con esta Code Key, tienen códigos distintos entre sí, entonces no deberás buscar llaves, sino máquinas llamadas "code changer" para que renueven los códigos y así logres pasar.

## MOVIMIENTOS

Aunque no sabemos bien con cuántos personajes vas a poder jugar (nosotros sólo pudimos controlar a Slater y a Diaz), creemos que los movimientos no variarán mucho.

Lo mejor del juego, lo básico y lo innovador, es el sistema de batalla, el cual es totalmente distinto a lo que ya se ha visto, pues aquí las peleas son uno contra uno (hasta donde pudimos ver) y tipo Street Fighter. ¿Interesante?



Cuando estás en la parte tranquila y que se enfoca más a la investigación, sólo podrás saltar, agacharte, subir escaleras y salientes y, por supuesto, usar tu Difuser para quitar uno que otro estorbo del camino. Aquí el control sobre el personaje es muy similar a Castlevania 64.





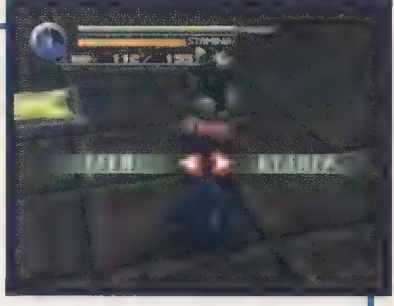
Cuando te enfrentas a un enemigo, aparecerá un mensaje que dice "fight" y comenzará la pelea. En ese momento aparecerán dos barras en la parte de arriba de la pantalla, junto al círculo azul que indica tu energía. La barra verde indica el Power (la fuerza con la que golpearás al enemigo) y la naranja indica la Stamina (la velocidad con la que contestarás ataques o te defenderás).

A diferencia de varios R.P.G., aquí no tendrás ningún límite (o por lo menos no tan reducido) de espacio para pelear, el cuarto en donde estés peleando será el área de combate; y puedes atacar aunque la barra de Power no esté totalmente llena (claro, si está a la mitad, el ataque no irá con tanto poder), cuando esté de color rojo, que generalmente es cuando comienza a llenarse después de atacar o al principio de la pelea, tendrás que esperar un poco. Dependiendo de tu Status y de tu experiencia, la barra se llenará más rápido.



Lo innovador de este sistema es que la batalla no es por turnos. Las oportunidades para atacar las vas a buscar tú, pues, al tener la oportunidad de moverte libremente por todo el cuarto, puedes planear varias estrategias de ataque. Hay dos fases importantes al momento de pelear: Ataque y Defensa.

## ATAQUE



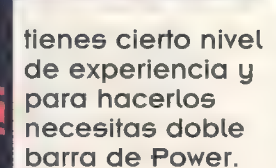
Si te acercas al enemigo y presionas el botón A, los personajes se "paralizarán" y aparecerá un menú, para que elijas qué es lo que quieres hacer, si atacar o usar algún ítem.

Después debes elegir cómo lo vas a atacar, si con puño o con patada. Al principio tendrás pocos movimientos, pero poco a poco aprenderás más, de esta forma tendrás mucha variedad en tus golpes,




como gancho con el puño derecho, patada alta izquierda, etc. Esto de golpear con tu extremidad derecha o izquierda no es nada más para que se vea más espectacular la pelea, pues si debilitas, por ejemplo, el brazo izquierdo del enemigo, deberás enfocarte en ese punto para debilitarlo. El status del enemigo aparecerá después de que lo has atacado y así podrás ver qué parte del cuerpo tiene más dañada y así elaborar mejor tu estrategia.

También podrás hacer agarres, usar ítems para recuperar energía o para atacar, y lo mejor de todo es que también podrás hacer combos personaliza-dos, pero esto es cuando ya



tienes cierto nivel de experiencia y para hacerlos necesitas doble barra de Power.

## DEFENSA




Ahora bien, si te llegan a pescar a ti, tendrás que aplicar técnicas defensivas. En el momento en que el enemigo se acerca y ataca, aparece una señal de peligro, secundada por un menú en el que deberás elegir tus acciones para defenderte.

Si eliges el Counter, esquivarás el ataque del enemigo e inmediatamente tu personaje atacará. Este movimiento es muy efectivo, si tienes mucha experiencia y los enemigos no son tan rudos, pero es muy arriesgada contra enemigos más fuertes, ya que si falla el Counter... te va a doler mucho.

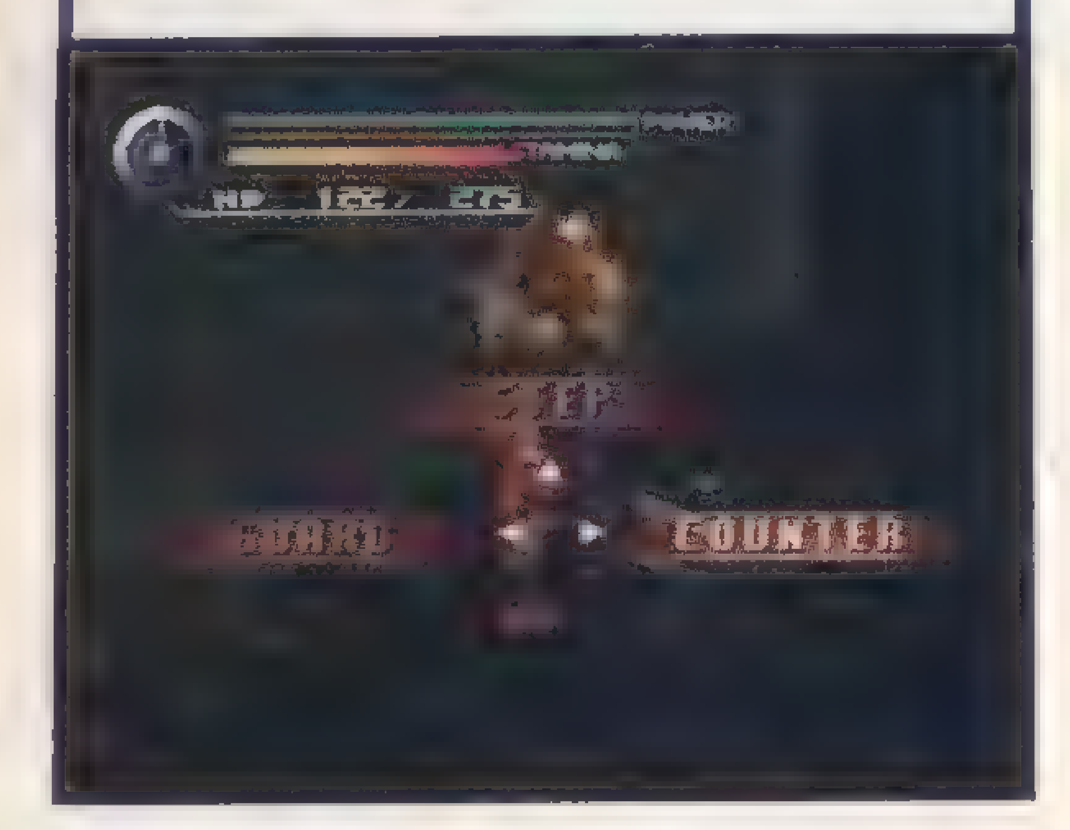


Un movimiento que nos gustó mucho fue el Step. Si lo usas, aparecerán unas flechas azules en el piso, dirigiéndose a ocho direcciones distintas.



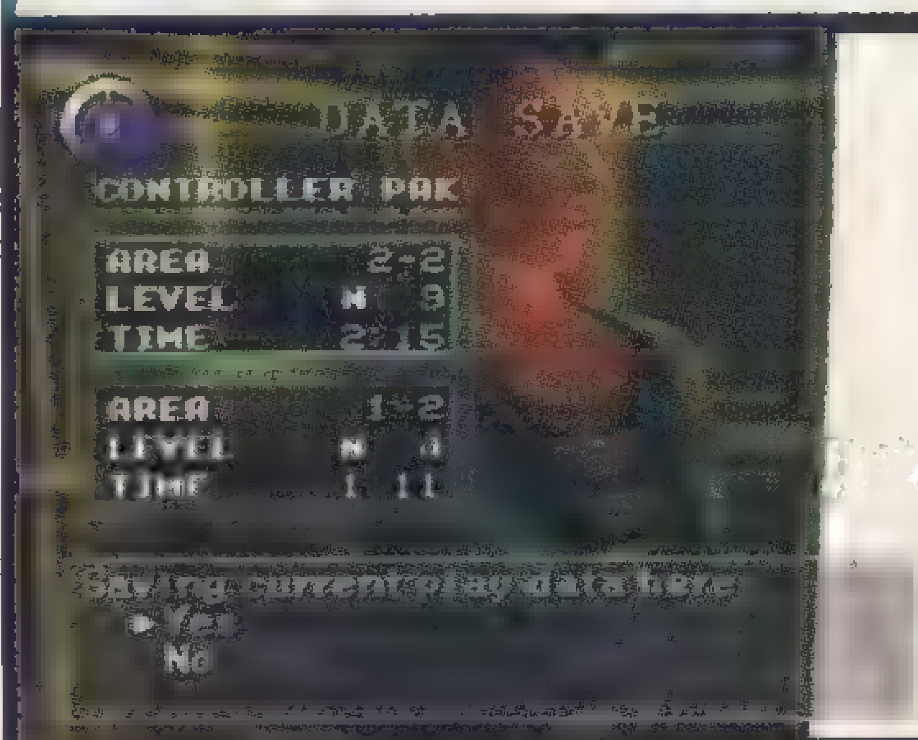
Hacia donde quieras, puedes dar un paso y de esa forma esquivarás el golpe del enemigo. Pero para usar bien el Step, es necesaro ver la colocación y el perfil del enemigo y adivinar con qué te va a golpar. Un movimiento muy útil.

Puedes poner guardia y así reducir el daño del golpe recibido.



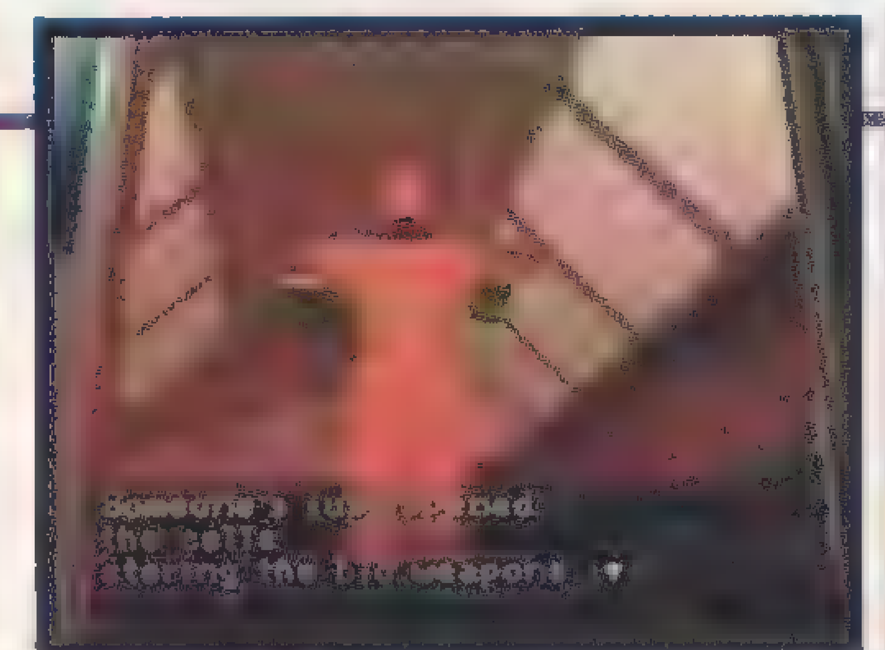

Hay otros movimientos, tanto de ataque como de defensa, pero todo depende de la situación en la que te encuentres, por ejemplo, si estás en el piso, después de un buen golpe, y el enemigo ataca de nuevo muy rápido, aparecerá un movimiento de nombre Roll, el cual te servirá para evadir el segundo ataque.



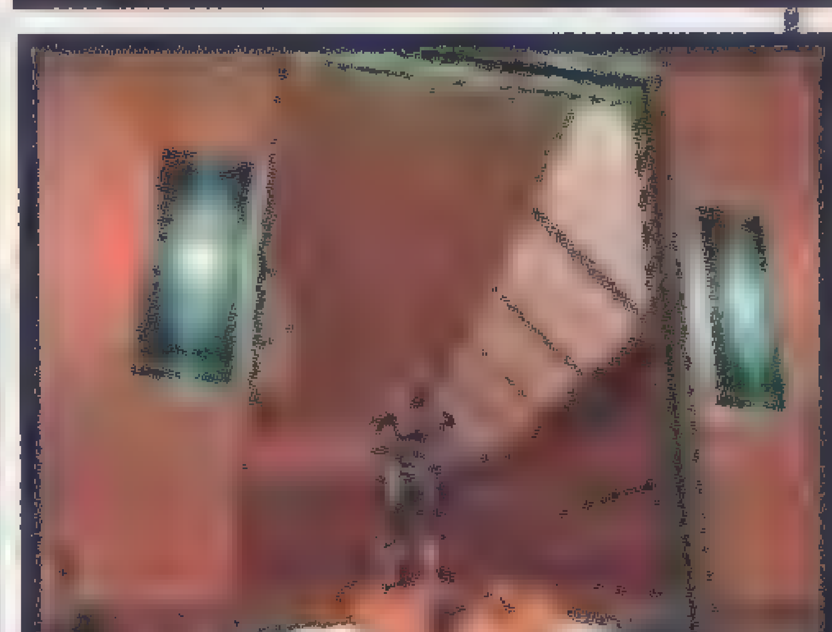
Cada extremidad (cuerpo, cabeza, brazos y piernas), tienen valor por separado, así que si usas mucho una extremidad en especial, esta subirá de nivel, independientemente de las demás, o sea que prácticamente crearás a tu propio personaje, ya que lo podrás hacer especialista en llaves, o en golpear con el brazo derecho.

En general, los gráficos, el sonido y los cinemas display son buenísimos. Es más, observa esta secuencia, que es de las primeras, sólamente para que te des cuenta de la excelente dirección de cámara.



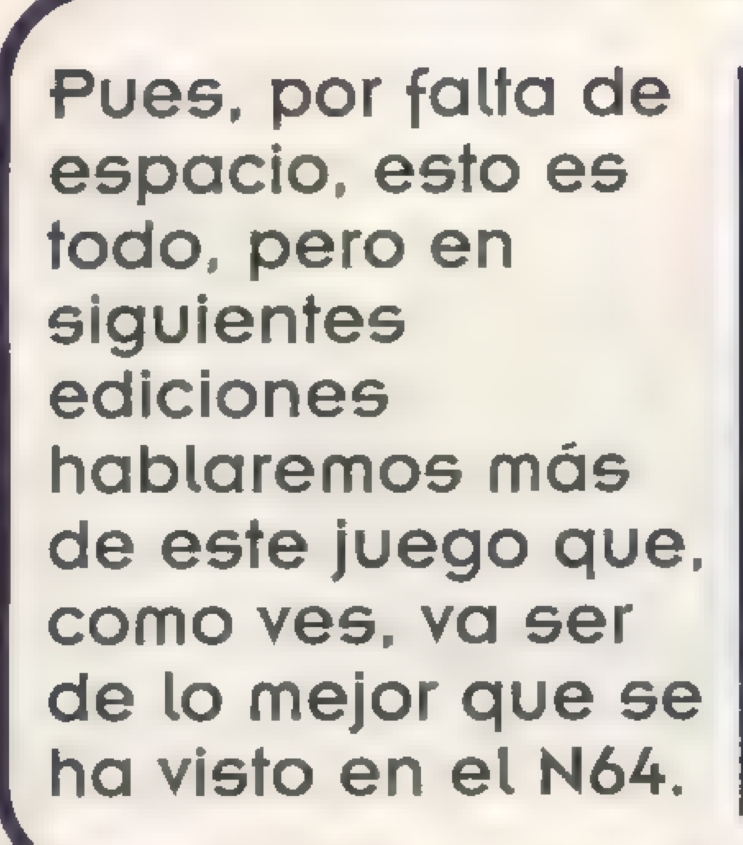




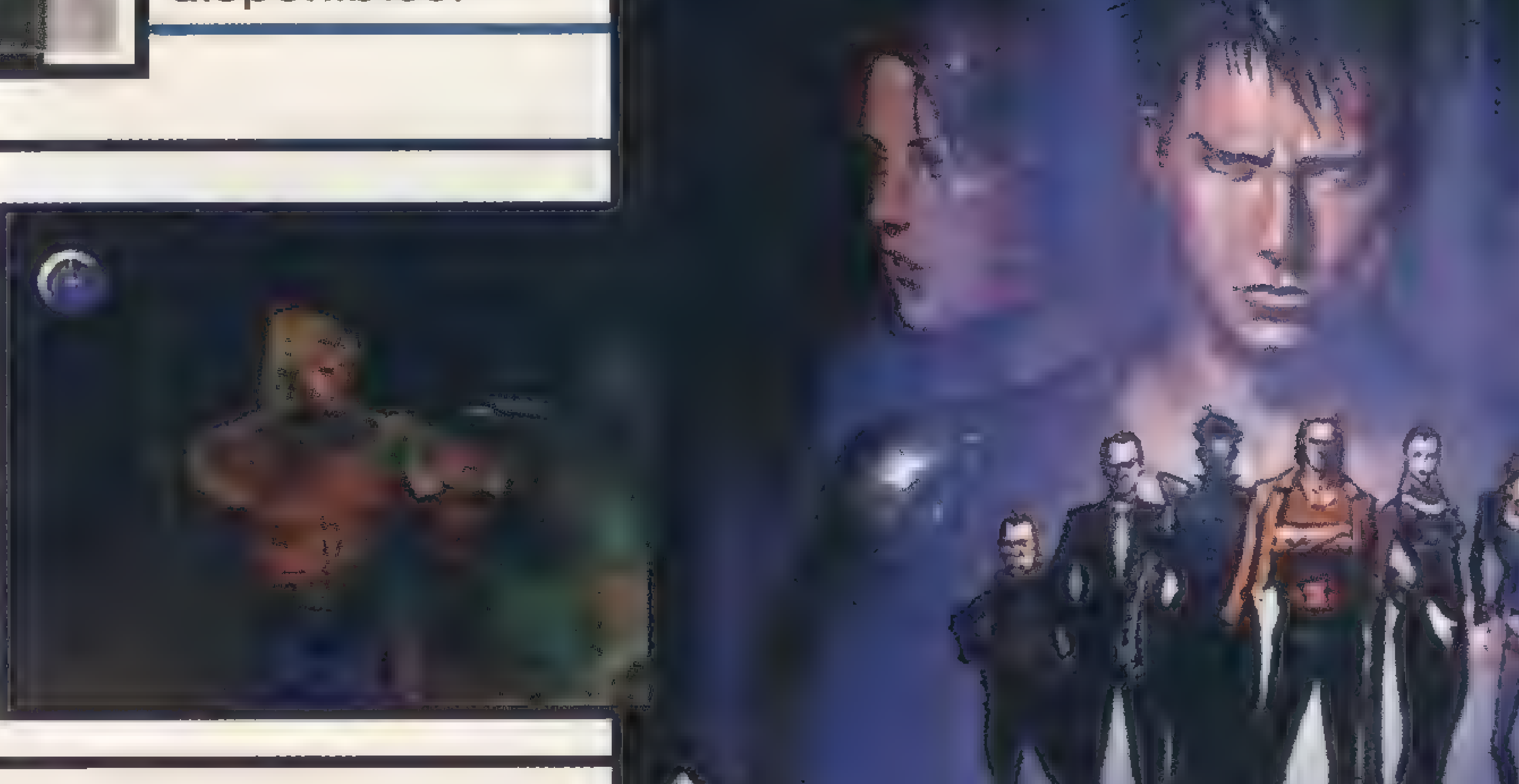





Como será compatible con el Controller Pak, podrás guardar tus avances. En el camino encontrarás unas cápsulas, y si entras en ellas, recuperarás toda tu energía y podrás grabar los datos en cualquiera de los cuatro archivos disponibles.




Pues, por falta de espacio, esto es todo, pero en siguientes ediciones hablaremos más de este juego que, como ves, va ser de lo mejor que se ha visto en el N64.






A través de toda la historia del N64, en lo que a juegos de carreras se refiere, nos hemos encontrado con juegos muy buenos y otros... no tan buenos. Algunos como Lamborghini son buenísimos, pero les falta crear un ambiente más realista dentro de los escenarios y que el coche se "maneje" como si fuera real; En Mario Kart 64 podemos ver acrobacias, atajos y locuras en un mundo irreal (un Hongo compitiendo con una princesa no es muy real). Y otros como San Francisco Rush nos presentan atajos predeterminados y acrobacias suicidas que nunca intentarías ni con un automóvil prestado, pero el tener que encontrar llaves ocultas, le da un toque muy especial que te lleva no sólo a ganar, sino a conseguir las llaves... ¡y aparte llegar en primer lugar!

Ahora bien, el juego que analizamos en esta ocasión tiene todo eso... y más, además está muy bien hecho; pues debes obtener y encontrar puntos para ganar continues y pistas extras, revisar los atajos es también importante, pues más que darte ventaja, ahí encuentras más puntos. Y aparte encontrar... ¡no! ¡todavía no!... llegar en primer lugar.

## El Juego

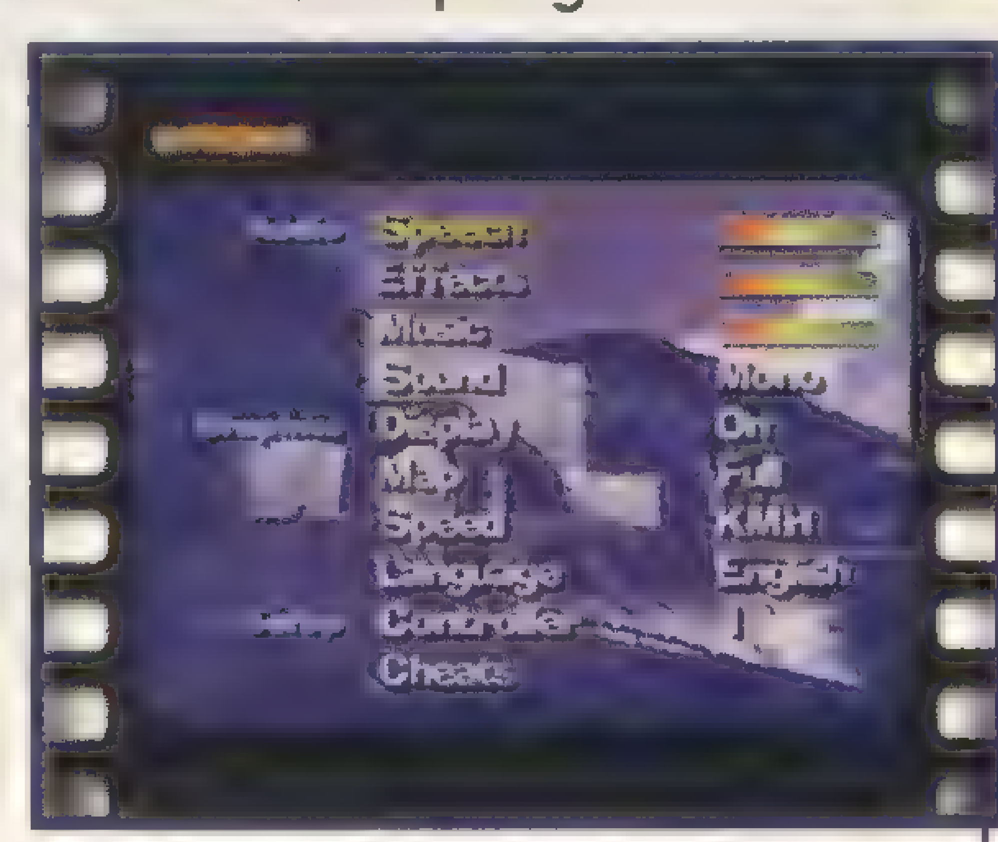
Beetle Adventure Racing nos presenta todo esto y aún más, pues aunque no lo parezca y digas: "Si sólo es una carrera de escarabajos"; este juego tiene muchas sorpresas que veremos a continuación, en realidad se podría decir que este título sí es de aventura, pues debes intentar hasta lo imposible si quieres progresar y no como en Diddy Kong Racing que sólo se trata de llegar primero para abrir puertas. Pero veamos todo lo que debes saber sobre este divertido título.

## Opciones y otras pantallas

En este juego y antes de pasar a ver las características principales, le daremos una revisada a lo que encontraremos en las pantallas de Opciones. Primero que nada, tenemos la pantalla de Récords.
En esta opción como podrás imaginarte, podrás ver todos los récords que estén acumulados hasta ese momento en el cartucho, éstos sólo permanecerán hasta que apagues tu N64, pero si tienes un Controller Pak, podrás grabar todos tus logros, récords, pistas y cheats que hayas obtenido.




En la pantalla "Options" como de costumbre, puedes cambiar el volúmen de los diálogos, de los efectos y la música, así como configurar el juego a estéreo o a mono. También puedes activar o desactivar el mapa y seleccionar si lo quieres aumentado o completo, de esto te recomendamos el completo, pues te ubicas mejor en la pista. Como siempre, puedes elegir entre los 4 distintos tipos de controles con el que más te acomodes. Además de que cuando los consigues, podrás activar los distintos cheats del juego, que por cierto, están muy bien escondidos.




## Modos de juego

Eso sí: Beetle Adventure Racing tiene una muy buena variedad de modos de juego. Vamos a verlos de una buena vez.

### One Player

Dentro de este modo hay dos tipos de eventos, Single Race y Championship, el primero es muy útil para practicar y descubrir atajos y el segundo, es cuando ya estás bien preparado. Pero te recomendamos ampliamente que primero te acostumbres al control del coche, que es muy similar a uno de verdad y revises las pistas para después entrar al modo de Championship.



### Single Race

Primero veamos los modos que contiene Single Race, en todos puedes elegir la dificultad y la pista que quieras correr; al principio sólo puedes elegir Coventry Cove y Mount Mayhem, posteriormente podrás elegir las otras mientras las vayas obteniendo en Championship. Después tu Beetle favorito, recuerda que varían en la velocidad máxima, la aceleración y el agarre de las llantas, así que elige con el que más te acomodes. Luego si quieres la caja de velocidades, automática o manual y finalmente si quieres usar un Rumble Pak para sentir los choques y topones.

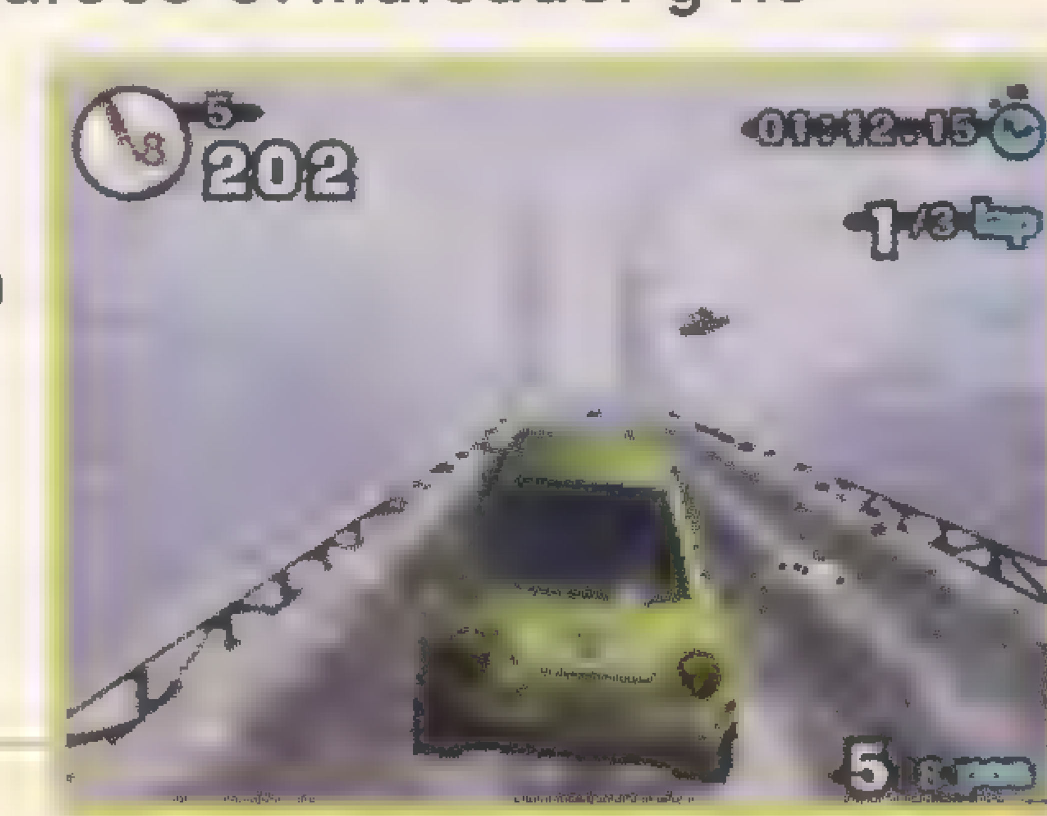






En Single Race existen 3 sub-modos de juego, los cuales son los siguientes: Full Grid: Este modo es el más parecido al Championship; puedes agarrar los puntos y tienes nitros, además de que salen todos los competidores normalmente, pero lo malo es que no puedes saber cuántos puntos llevas porque no aparece el marcador y no aparecen los cheats. Obviamente, no te cuentan los puntos para las pistas extras en multiplayer.






Duel es modo en el que encontrarás todo lo anterior, pero con la diferencia de que aquí compites contra un solo corredor, el chiste, es obviamente ganarle, pero puedes también usarlo de práctica y para revisar los atajos.



Para un mejor conocimiento de las pistas sin tener que sufir por los demás competidores, puedes poner el modo de Time Attack. Aquí sólo corres contra reloj, pero no salen ni cheats ni puntos. Pero es excelente para practicar y acomodarte a los controles.





## Championship

Como en Single Race, eliges dificultad, beetle, etc. Aquí debes poner tu nombre antes de competir, en Single es cuando pones un récord. En este modo, puedes agarrar puntos, cheats y hay nitros, solamente aquí te cuentan los puntos, los cheats y al terminar cada categoría, puedes acceder a la última pista dentro de los modos de One Player y Two Players. Más adelante veremos con cuidado cada una de las pistas, ya que no sólo se trata de conocerlas, sino de apreciarlas.



## Two Player

Este modo es igual a Single Race, en Duel, pero no cuentas con nitros, puntos, ni tampoco cheats, este es solamente para decidir quién es el mejor, o para intentar cosas locas.
Lo malo es que no pueden competir en este modo los cuatro jugadores, pero bueno.

En este modo de juego como en el de "1 Player" te saldrán algunos ítems que te ayudarán.

### Dos Puntos

Obtienes dos puntos para completar los cien dentro de cada pista.



### Cinco Puntos

Ganas cinco puntos, pero están más escondidos o después de una serie de ítems.



### Diez Puntos

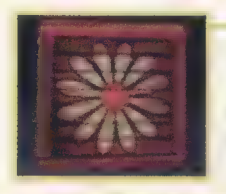
La mejor puntuación, pero muy difíciles de encontrar, busca en las puertas o en las rampas.



### Nitro

Este ítem te acelera con un impulso al tocarlo, es muy útil, pero procura no agarrarlo antes de una vuelta.

### Cheat



Con este ítem activas un cheat que puedes ver en las opciones, estos sólo sirven para Single Race y Beetle Battle, pero son súper difíciles de encontrar...



## Beetle Battle



Este es el único modo donde pueden jugar hasta cuatro amigos a la vez, y por lo mismo es muy divertido. Como te podrás imaginar, es parecido al Battle en Mario Kart 64, pero aquí el objetivo es recolectar seis bichos de distintos colores, las cuales aparecen dentro del área de batalla y luego al salir de ésta. Esto parece sencillo, pero está muy lejos de serlo, pues las catarinas cambian de







color constantemente y además hay ítems para que acabes con el enemigo, ¡lo malo es que tus contrarios pueden usarlos en tu contra! Algo muy bueno, es que todos pueden elegir únicamente el primer tipo de Beetle, esto pone las cosas parejas y no hay ninguna ventaja más que la habilidad de cada quien.
Los ítems de este modo de juego son los siguientes.



## Mines

Con este ítem obtienes tres cajas que explotan al contacto con cualquier auto (incluyendo el tuyo).



## Mistery



Activa esta caja y a tu oponente le...

## Rockets

¿Qué más quieres? Estos tres cohetes te permitirán castigar al más cercano de los competidores.



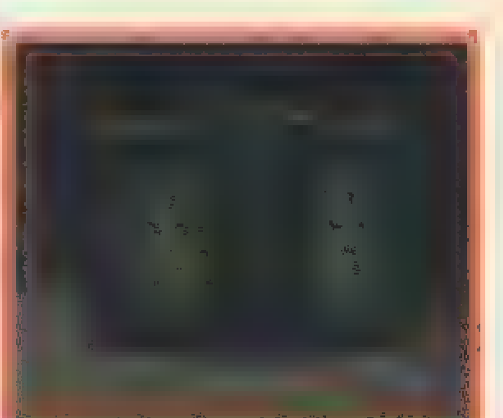
## Stealer

Si le atinas a cualquier oponente con estos cohetes, le robarás una de sus catarinas.



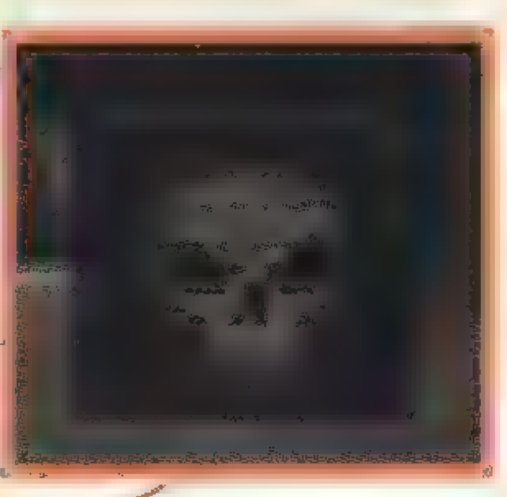
## Invincibility

Como te podrás imaginar, este ítem te vuelve invencible por un corto período de tiempo.



## Poison

Con este otro, tu vida bajará poco a poco.



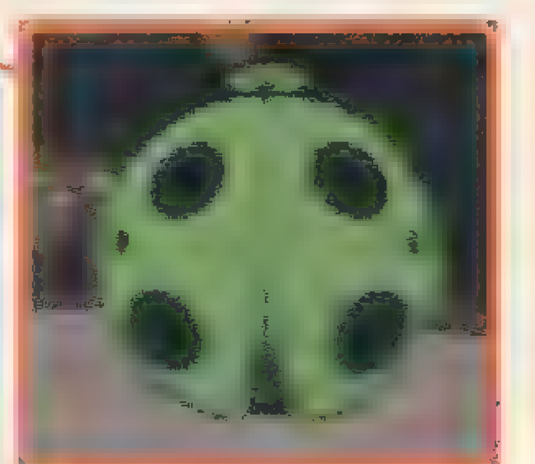
## Health

Con este ítem recuperas un poco de tu energía.



## Lady Bug

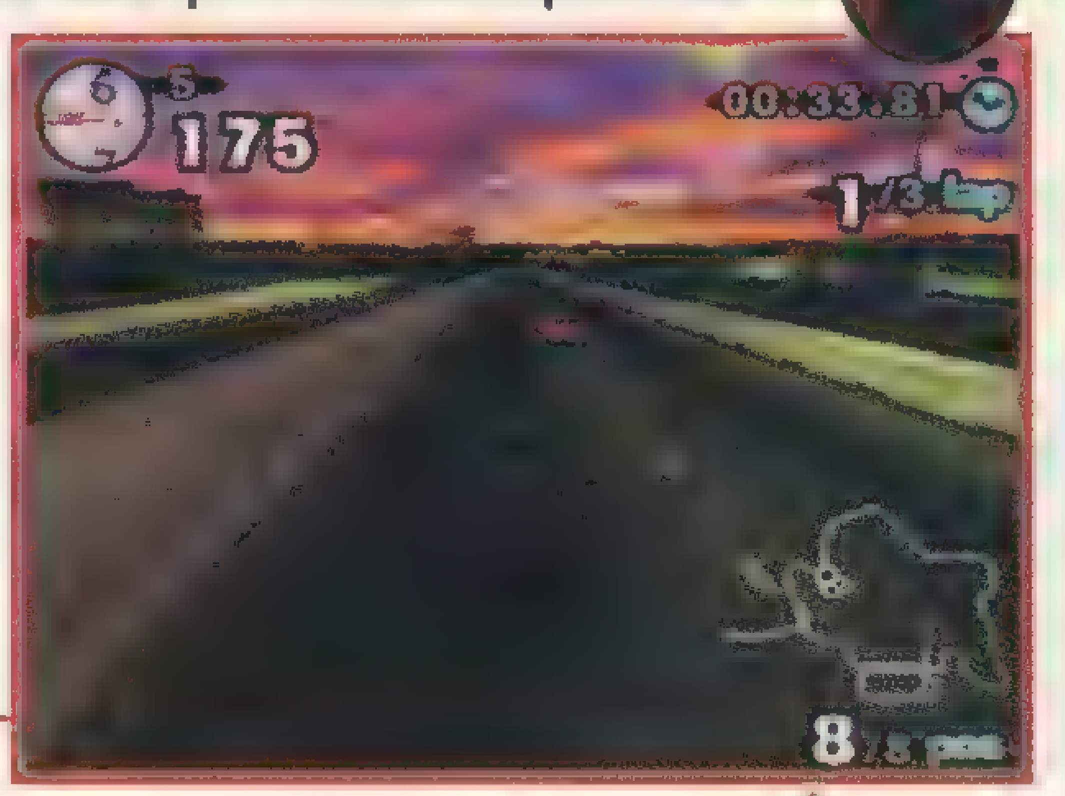
Recolecta seis de estos bichos y podrás salir de la escena.



# Las Pistas




Una de las caracteristicas principales de este juego son las pistas, estas tienen una increíble cantidad de "rutas alternas" o atajos. Eso hará que cada vuelta que des, difícilmente sea la misma. De hecho, EA menciona que en este juego el circuito no está bien definido por lo mismo y que prácticamente puedes ir por donde quieras. En realidad la cosa no es para tanto, pero sí lograron simular muy bien este elemento con la gran cantidad de atajos que hay. Eso se nota sobre todo en la escena de Metro Madness. A nosotros nos pareció muy buena esta idea de los "escenarios libres" y Paradigm la logró implementar muy bien. Otro elemento que ves en todas las pistas es que se observa inmediatamente que el fondo no tiene que ver con el escenario y que está muy bien hecho, no parece que sea una textura a lo lejos, sino que da un efecto de profundidad.







El "Pop-up" está bien manejado pues aparece de lado a lado, no sólo saltan a la pantalla, además, tu visión se fija en muchos factores y no lo notas a simple vista. Por ejemplo, al recolectar los puntos y revisar los atajos no pones atención a estos detalles, pero inconscientemente sientes como si estuvieras en un mundo muy real, cosa que no vemos en muchos títulos, ¡donde parece que vas en pueblos fantasmas!

Otro detalle que está muy ingenioso es que en la tercera vuelta del último tramo de la pista, cambia de alguna manera o dirección. Esto también nos gustó mucho, pues le da mayor variedad al juego, sin embargo, esto a veces te cuesta el primer lugar.

Bueno, ahora vamos a ver los escenarios. Sin temor a equivocarnos podemos decir que son los mejores que se han hecho para cualquier juego de carreras del N64.

## Coventry Cove





Más adelante hay dos atajos, uno es pasando dos rampas y el otro es dentro de la mina, revisa ambos, pues contienen puntos valiosos.

En esta pista, hay pocas cosas qué decir en comparación con las demás, pero tiene muy buenos atajos, estos te sirven de ejemplo para las pistas posteriores. Esta pista se lleva a cabo en el campo, de ahí entras a una que otra cueva. De los 9 atajos que tiene esta pista, vale la pena hacer mención del que tomas entrando al pueblo a la izquierda y saltas sobre el barco. Otro detalle que debes revisar es este granero que encierra sorpresas, ¿ves los montoncitos de paja?









Al castillo puedes entrar por la rampa después del puente y tomar dos puntos zigzagueando de izquierda a derecha para salir, luego toma un solo nitro. Por otra parte, no saltes la rampa, entra por el costado izquierdo del castillo y toma los puntos, pero dirígete hacia la puerta de madera que se ve al fondo, pues contiene cinco puntos y saliendo toma el otro nitro.

## Mount Mayhem



Esta pista está muy buena, al inicio parece que vienes del campo (la pista anterior) y luego entras al una zona montañosa pero llena de nieve, en una parte hay un pueblito, pero sólo lo pasas de lado. Los ocho atajos que puedes encontrar son muy espectaculares, pero los que te podemos decir que más te ayudan o que son los más vistosos son por ejemplo, los que tomas con esta rampa (aunque más adelante puedes entrar por la derecha pero pierdes puntos), cruzas el garage y si sigues derecho, sales volando para caer en la pista nuevamente. Pero si giras a la derecha antes de la caída anterior, cruzas otro garage que te lleva a una rampa que necesitas agarrar con mucha velocidad y dentro encontrarás muchos puntos.

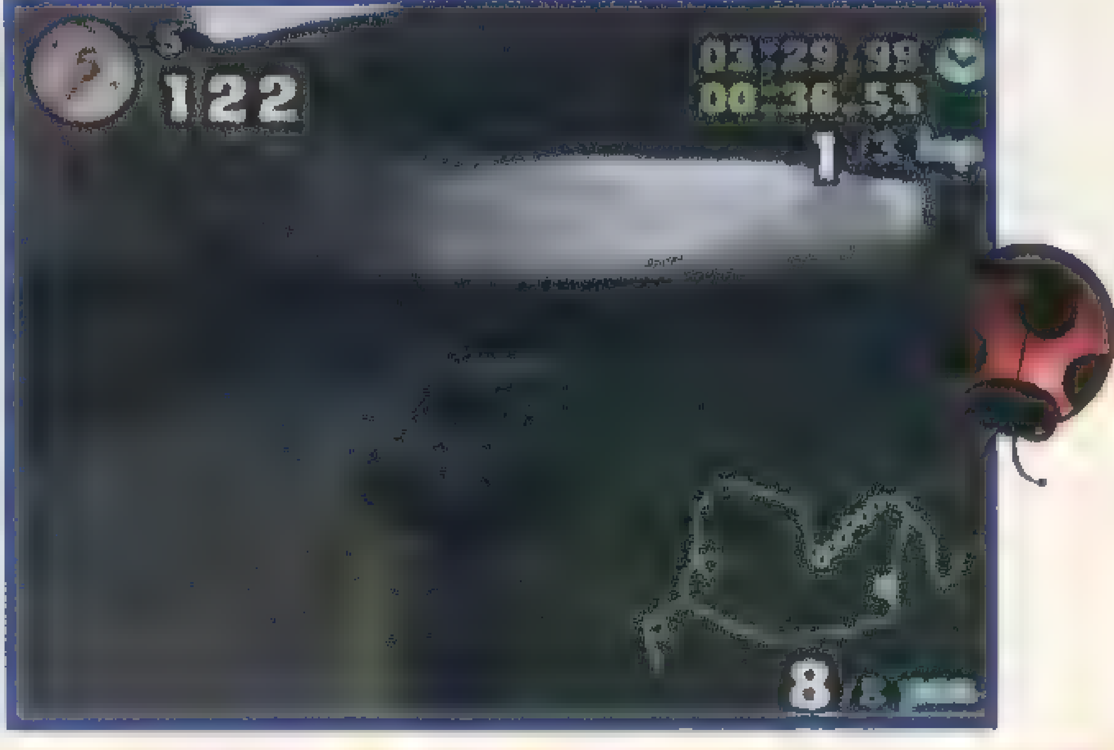




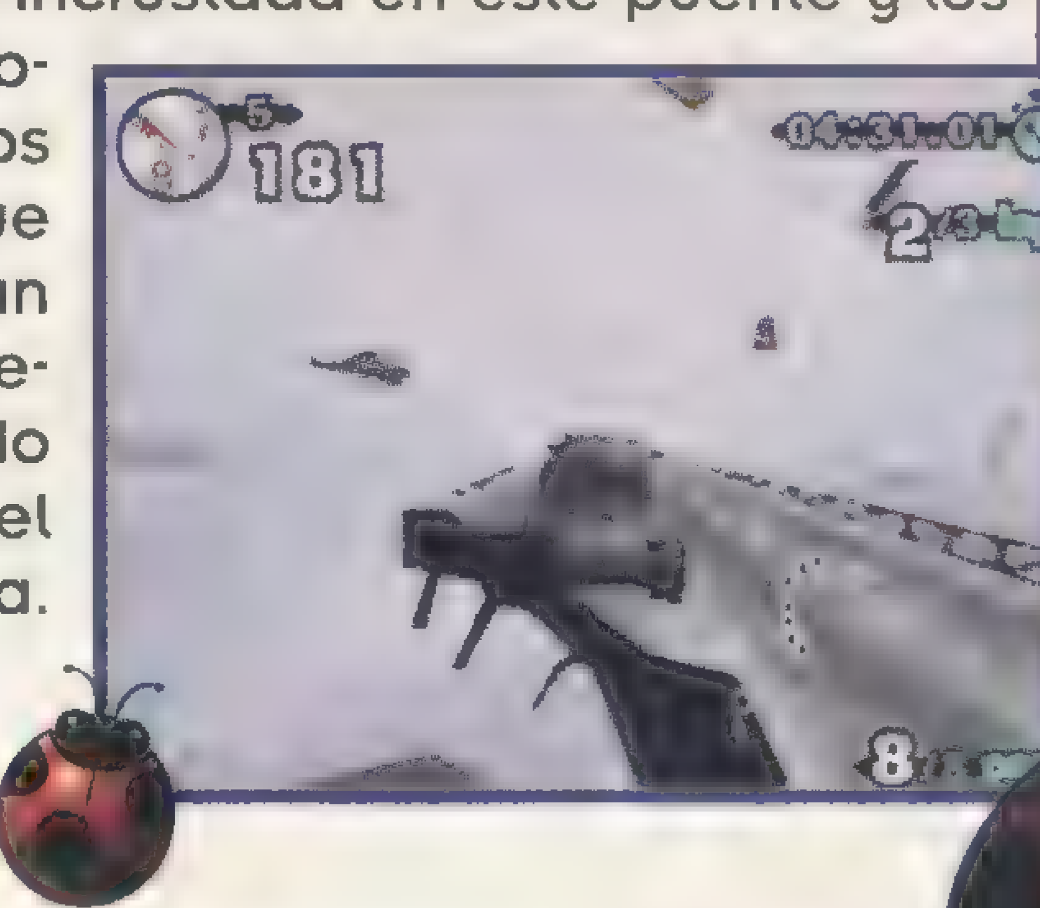
Después del cañón que tiene varios bloques de hielo, gira a la izquierda en la zona del lago congelado a gran velocidad, donde está la caja de dos puntos para que cruces el hielo. Saliendo de este atajo, no entres a la cueva de la gran caída, sino sube a donde están los dos pinos y saltarás muchísimo para caer en otro atajo, dentro hay dos caminos más, agarra el de la derecha.

Más adelante, en donde empieza a ceder la nieve, hay un camino camuflado por unos pinos, éste mismo cruza con otro atajo que se toma más adelante, dando vuelta a la derecha, el cual está muy bien señalado.





Un detalle muy bueno es la piedra que está incrustada en este puente y los helicópteros que están sobrevolando el área.



## Inferno Isle



Esta es una escena que merece un muy buen vistazo, sus siete atajos aparte de increíbles, necesitan de mucha habilidad cuando estás dentro de ellos. Al principio corres por la playa, luego entras en la jungla, hay un atajo que te lleva a una cabaña que tiene puntos y por el camino normal, te encuentras con una sorpresa que viste en cierta película...



Saliendo del sector del Tyranosaurus Rex, entras al pueblo, las calles tienen muchos puntos escondidos y callejones que cruzan, revísalos bien.



Toma esta desviación para que des unos saltos muy precisos, pero si quieres un atajo más productivo, sigue derecho y toma este camino para que entres por arriba del volcán y encuentres más puntos.



La sección del volcán es de lo mejor que hemos visto en lo que a lava se refiere, al final, como en todas las pistas, el último tramo cambia, pero aquí la lava se desborda sobre el poblado ¡y tú debes correr entre todo eso!



## Sunset Sands



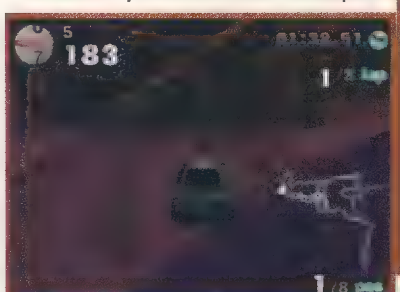
Como te imaginarás, en esta pista encuentras siete atajos dentro de este mundo de arena, dentro de las pirámides y dunas, pero los atajos parecen más trampas que atajos. Al principio donde se ven los pilares, gira a la izquierda para que encuentres el mejor, sigue derecho y cuando llegues a esta parte, gira a la derecha y justo antes de tocar fondo, presiona L para recuperarte y ganarás tiempo.





Saliendo de este atajo, al entrar al salón donde el piso está muy pulido, ve por en medio para encontrar un atajo muy útil, pero debes haber movido los troncos en el atajo anterior o no saldrá la rampa que te ayuda.

Adelante, estréllate con esta entrada que está tapada, para que entres en un atajo muy peculiar. Pero si no lo tomas, entra por la primera calle a la derecha de la ciudad, para ahorrar tiempo.







## Metro Madness



Esta es la mejor de las pistas a nuestro parecer, pues es la más realista y con los mejores atajos que tiene este juego. Toda la pista es dentro de la ciudad (a nosotros no nos engañan: Esto es Las Vegas), pero debes observar bien si quieres encontrar los trece atajos que tiene. Como son muchísimos, te presentamos los más espectaculares como éste, al principio atraviesa las señales para que llegues a un gran salto.

En estas señales sigue derecho para encontrar este cine, métete por la puerta principal y ¡atravesarás toda la sala!





Saliendo luego, luego, toma el camino de la izquierda y saltarás la fuente con mucho estilo, ¡pero lo mejor es cómo corres por los pasillos del hotel!

Más adelante, entra por este estacionamiento y recorre los tres niveles para después saltar a otro edificio y posteriormente al camino normal.



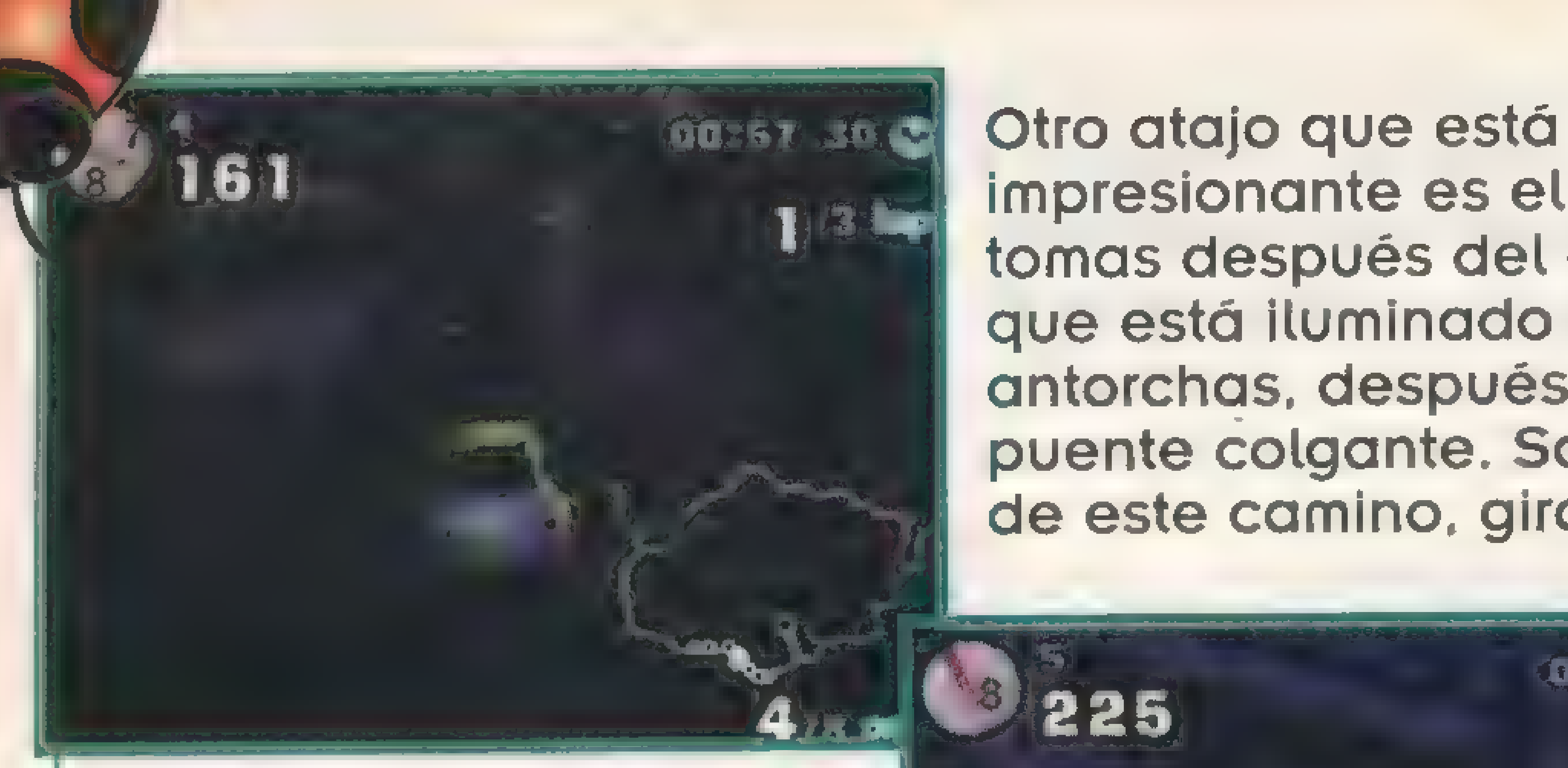




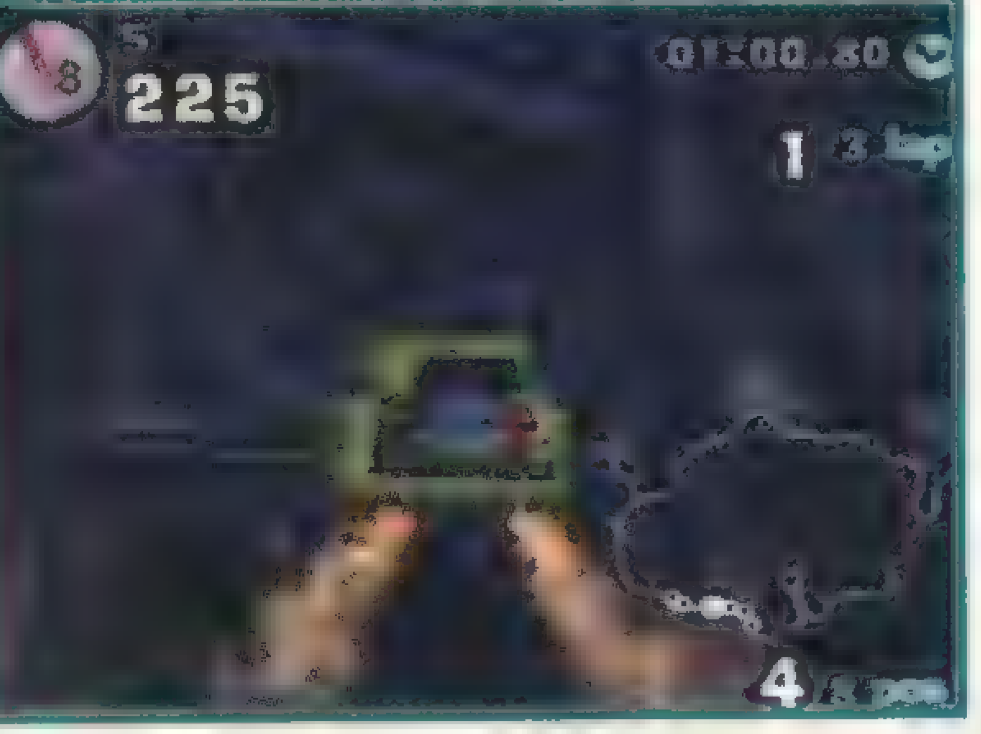
## Wicked Woods

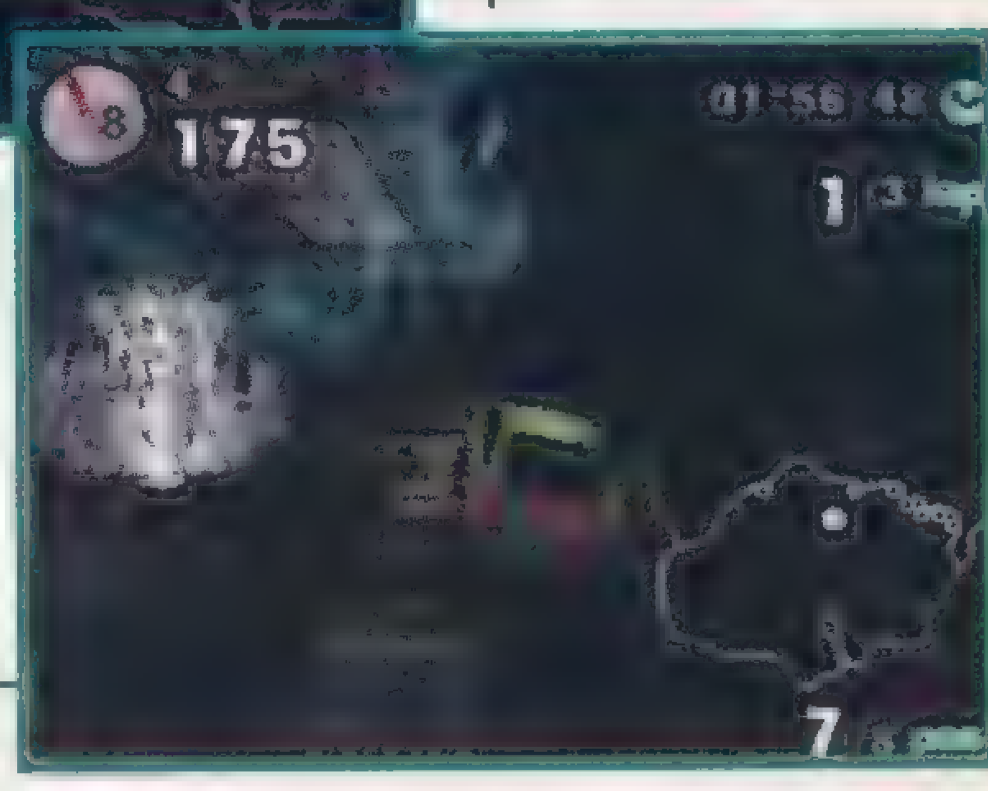
Esta pista es la más rara de todas, el "feeling" es muy extraño también, pero entretenido. Aunque sus ocho atajos estén muy bien escondidos, vamos a mostrar los mejores. El primero es el que tomas pasando el tronco que parece puente, sigue por la izquierda y encontrarás una rampa que casi no se ve (como la mayoría de las cosas de esta pista), con esta rampa alcanzas el agujero de arriba del árbol grande y diez puntos.





Otro atajo que está impresionante es el que tomas después del camino que está iluminado por antorchas, después del puente colgante. Saliendo de este camino, gira a la izquierda para que tomes un pequeño sendero que tiene un nitro, agarra el nitro y gira ligeramente hacia la izquierda para que entres en la parte superior de la iglesia.



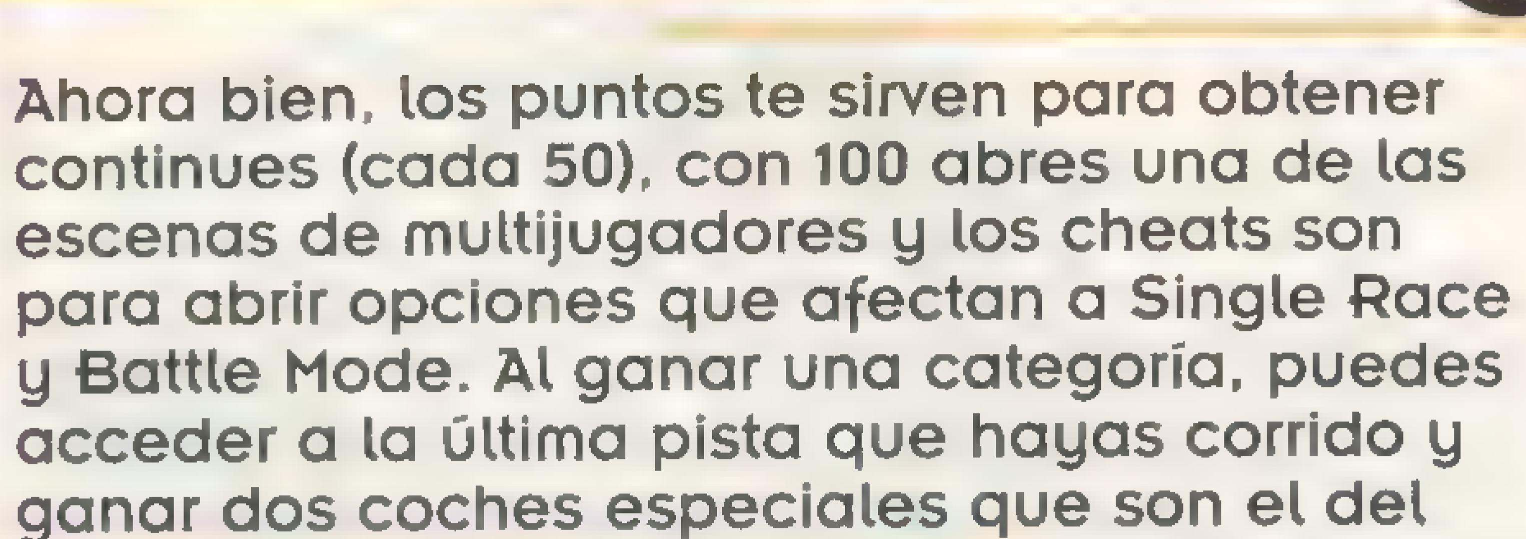


Saliendo del pueblo está un puente más adelante, pasándolo, gira a la derecha para hallar el camino que te lleva a la mansión embrujada, entrando toma la escalera derecha para que agarres diez puntos.

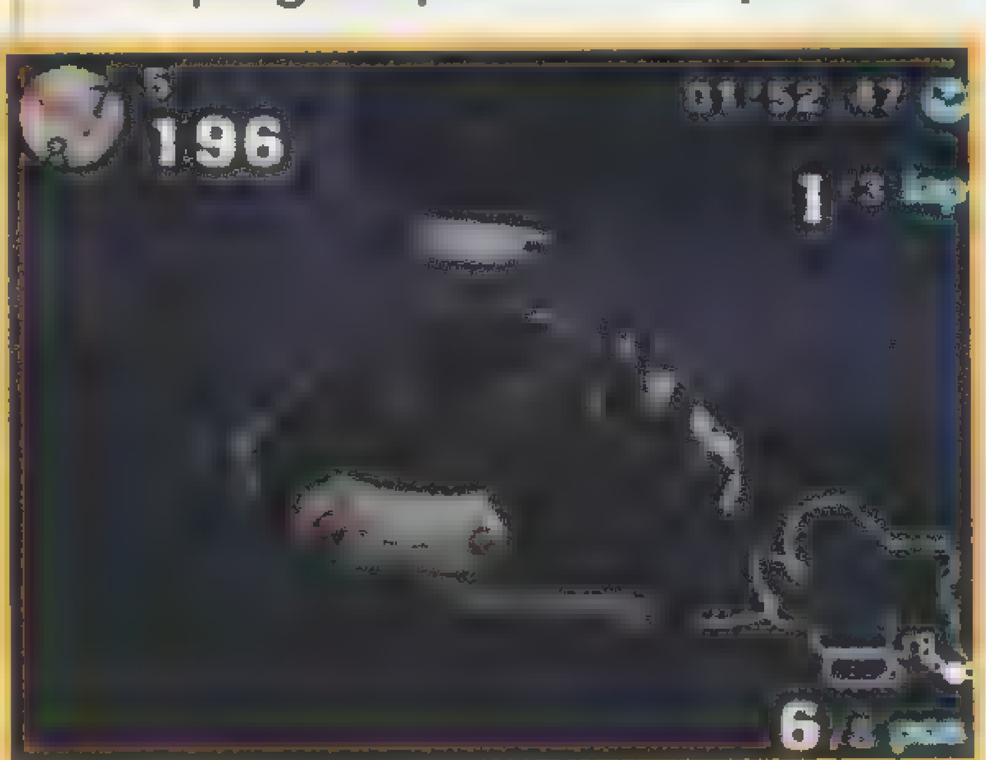


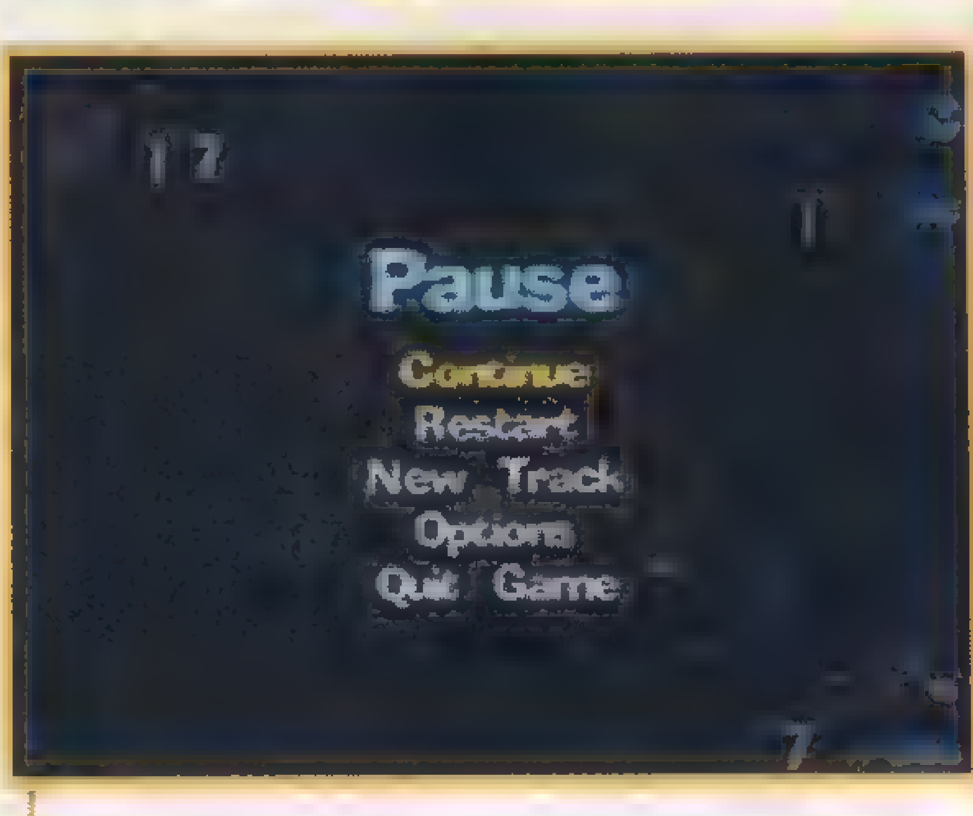
Pero el más impresionante es dentro de la cueva de... Al salir del pueblo y pasar el puente sigue derecho hasta que veas una cueva un poco iluminada a tu derecha, entra en ella para encontrar a un personaje que ya nos había "enseñado la cola".

## Lo que debes saber de




Para finalizar con lo que debes saber de este estupendo juego, te diremos que aunque no lo parezca es muy violento, pues los coches pueden ser destruídos, si te embisten o tú los golpeas pueden explotar ambos, pero si los chocas de lado o te pegan por atrás, puedes salir ileso. Y les puedes dar golpes con el coche para sacarlos de balance, pero no abuses porque te ganan en empujar.






La pausa tiene un modo de "Viewer" como en Automobili Lamborghini, pero este es automático, esto te ayuda como si fuera un protector de pantalla.

Beetle Adveture Racing es un título muy especial, tiene aventura, velocidad, violencia y mucho más. Es de esos juegos que no te cansas de jugar y que son muy divertidos, es altamente recomendable y más si eres fan de la velocidad y las locuras. Como dato curioso, el coche Beetle sólo se fabrica en México y desde allí se exporta al resto del mundo.

Ahora bien, los puntos te sirven para obtener continues (cada 50), con 100 abres una de las escenas de multijugadores y los cheats son para abrir opciones que afectan a Single Race y Battle Mode. Al ganar una categoría, puedes acceder a la última pista que hayas corrido y ganar dos coches especiales que son el del Alien y la patrulla. La mejor es la patrulla, ya que tiene las habilidades al máximo y la sirena (el claxon) detiene a los oponentes cercanos.



Sólo recuerda que si compites con tu Beetle favorito y tienes que parar a comprar una bebida o un refresco, ponle suficientes monedas al parquímetro, porque te puedes pasar y luego tendrás que pagar tu infracción!



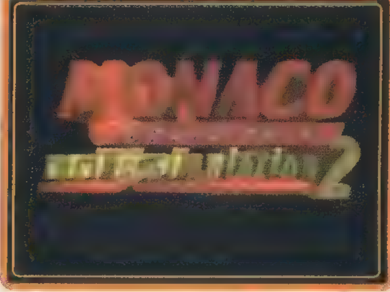
# previo

# MONACO GRAND PRIX

Si miramos hacia atrás (exactamente en Octubre del '97), recordaremos que el primer juego con la licencia de la F1 que apareció para el N64 fue F-1 Pole Position de Ubi Soft (desarrollado por Human). Este título era bueno, pero no era brillante y eso fue todavía más latente cuando Video System / Nintendo / Paradigm lanzaron F1 World Grand Prix.



Ahora, dos años después Ubi Soft planea recuperar el trono de los juegos de carreras F1 con la adaptación de un juego para PC de nombre Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 (por si no te habías dado cuenta). Sin embargo la pregunta es: ¿Lo lograrán? bueno, eso vamos a averiguarlo en las siguientes páginas en las que hablaremos de este título.
















Desarrollado por **Ubi Soft Francia**










Primero que nada está el aspecto gráfico. Este juego tiene una sustancial mejoría sobre F-1 Pole Position. Sin embargo, es algo difícil decidir si este título es mejor en gráficos que el F1 World Grand Prix. Particularmente a nosotros nos pareció que aunque no tenía el mismo aspecto "realista" que le lograron imprimir los programadores de Paradigm, sí está muy bien hecho y notamos que los colores de las texturas son un poco más alegres y están un poco mejor definidas en algunos elementos.






En este caso será cuestión de gustos para ver cuál de estos dos títulos es mejor. ¡Ah! Una cosa de la que carece este juego, son esas repeticiones instantáneas que se ven tan impresionantes en F1 World Grand Prix.



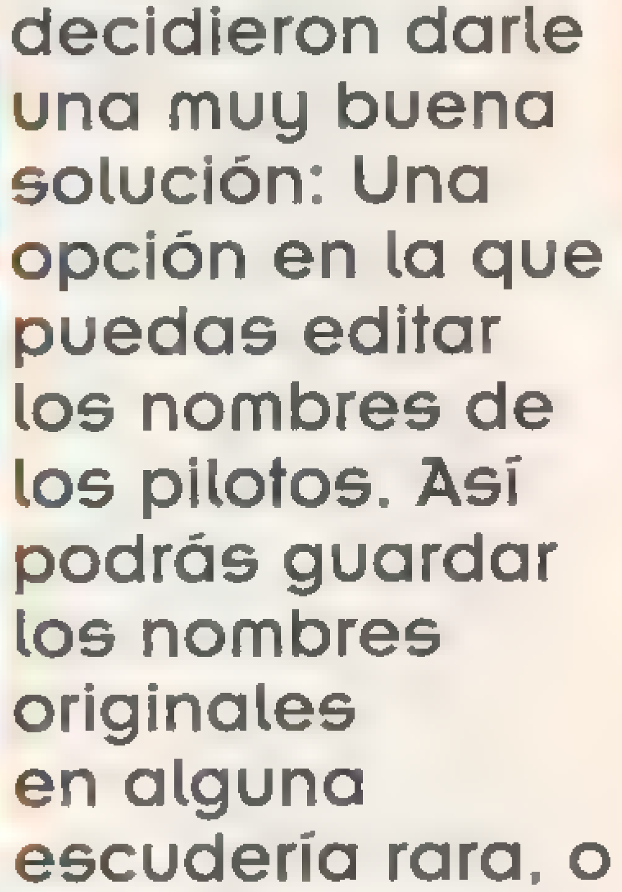


Aunque este título tiene toda la apariencia de ser de la F1, refiriéndose a que se trata de un juego en el que se compite en este circuito, se podría decir que sólo es una "pantalla", pues los corredores y las escuderías que aquí participan no son las originales de esta categoría de automovilismo. No sabemos si no quisieron pagar la licencia, o ésta ya sea propiedad exclusiva de otra compañía (a lo mejor ahora que EA está comprando licencias a lo loco). Sin embargo, los coches sí tienen la apariencia de los F1 y lo mejor de todo, es que los circuitos en los que se compite, sí son iguales a los originales (si ya has jugado varios títulos de la F1 los podrás identificar fácilmente y hasta podrás tomar con cuidado las curvas peligrosas desde la primera carrera).



Lo que sí lograron meter, fue una buena cantidad de patrocinadores. Eso nos hace pensar que si con esae "dinero extra" no pudieron pagar las regalías de la licencia, entonces sí puede ser ya propiedad de alguien o la gente de Ubi Soft es muy mezquina. Bueno, pero si lo de los pilotos es un gran problema para ti, los programadores decidieron darle una muy buena solución: Una opción en la que puedas editar los nombres de los pilotos. Así podrás guardar los nombres originales en alguna escudería rara, o competir contra algún destacado deportista de las altas velocidades.




MGP tiene dos modos de "juego" principales, el de Arcade y el de Simulation. Estos modos varían principalmente en los submodos de juego que tiene cada uno de ellos. Y es que mientras en el modo de Arcade sólo puedes elegir: "Single Race", "Championship", "Time Attack" y "Duel"; en Simulation juegas estos 4 más uno nuevo llamado "Career". Es muy probable que ahora quieras saber más de estos modos de juego, así que los veremos un poco más a detalle.




## Single Race

Como la lógica lo indica, este modo sirve para competir en alguna de las 16 pistas, con cualquiera de los pilotos de la escudería que quieras.
Este modo es perfecto para ir conociendo alguna pista antes de una carrera importante en alguno de los otros modos de juego.
No hay gran chiste en este modo y no importa si llegas en primero o último lugar. De hecho, tienes hasta la posibilidad de calificar antes de correr en la pista que hayas elegido.






# CLUB Nintendo

STAR WARS
EPISODE I
RACER






## Championship

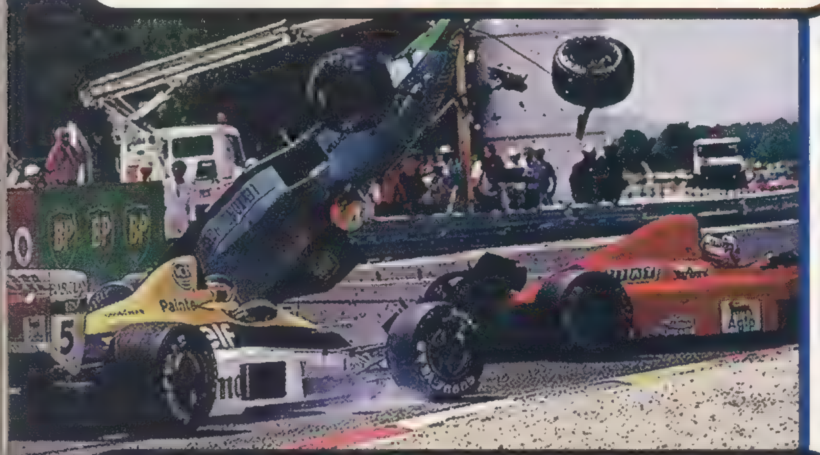
Este es un modo de juego más largo, pues aquí ya te comprometes a jugar con una escudería en particular, así como con un sólo corredor en los 16 circuitos.




Dependiendo el lugar que ocupes al terminar la carrera, será la puntuación que obtengas también al finalizar. Todos los puntos obtenidos se irán sumando y al final se podrá ver qué lugar ocupaste a lo largo de todo el campeonato.

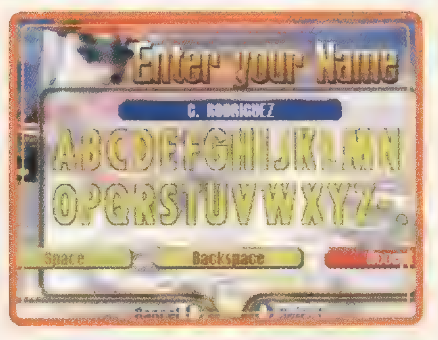
Como este es un modo de juego un tanto largo, puedes grabar un archivo (o varios) en tu Controller Pak, cada archivo que grabes ocupa 8 páginas de tu Controller.



## Career

Con este otro modo de juego también te llevas bastante tiempo jugando. Es muy parecido al modo de Championship, con la diferencia de que en lugar de




eligir a un piloto, debes introducir tu nombre y dependiendo de qué tan bueno te creas, podrás aceptar las ofertas de otras escuderías para correr para ellas. La diferencia entre Championship y este modo, es más que nada el tipo de movilidad, pues aquí es




muy del tipo de Simulación.

De la misma forma, la cuestión es hacer la mayor cantidad de puntos posibles, pero aquí importan más los que hagas para el piloto, que los que obtenga la escudería en la que compites. Entre mejor sea tu puntuación, más y mejores ofertas recibirás de escuderías importantes.

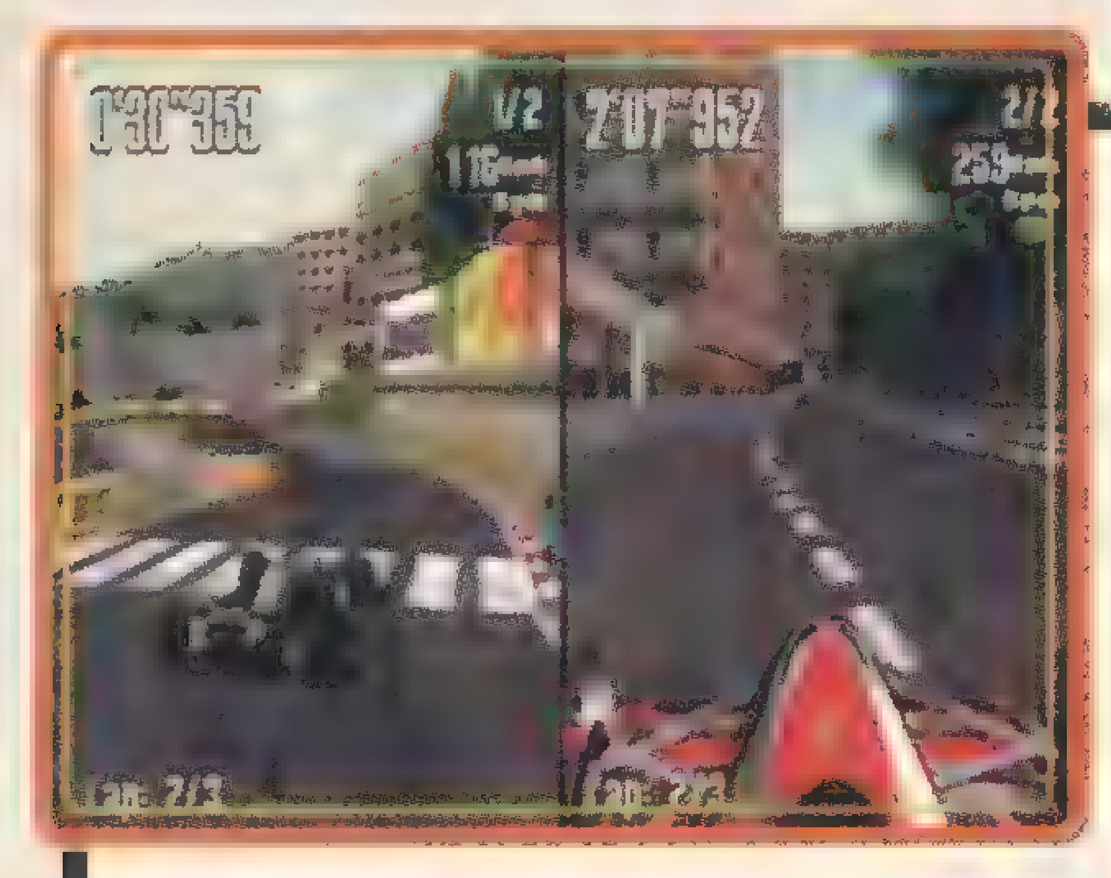
## Time Attack

¡Pues nada nuevo bajo el sol! En este modo tu intención es hacer los mejores tiempos en cada uno de los circuitos. Estos tiempos se quedan grabados en el Controller Pak.



En realidad no hay mucho qué decir del Time Attack. Y es que no hay récords preestablecidos: todos los vas poniendo tú.





## Duel

Este modo es muy parecido al Single Race, pero con el "pequeño" detalle de que éste es para 2 jugadores. Tú puedes correr en la pista que quieras y con los vehículos que desees. Una característica de este modo es que puedes eligir entre 2 tipos de vistas para la pantalla dividida. Fuera de eso no hay nada más relevante qué decir de este modo de juego.



Al elegir cualquiera de los anteriores modos de juegos, tendrás acceso a algunas pantallas de opciones.
En realidad no hay mucho problema con ellas. Lo que sí es atractivo, es una pantalla en la que puedes modificar todas las características importantes de tu coche. Desde los alerones, la suspensión, las llantas, los frenos... en fin.







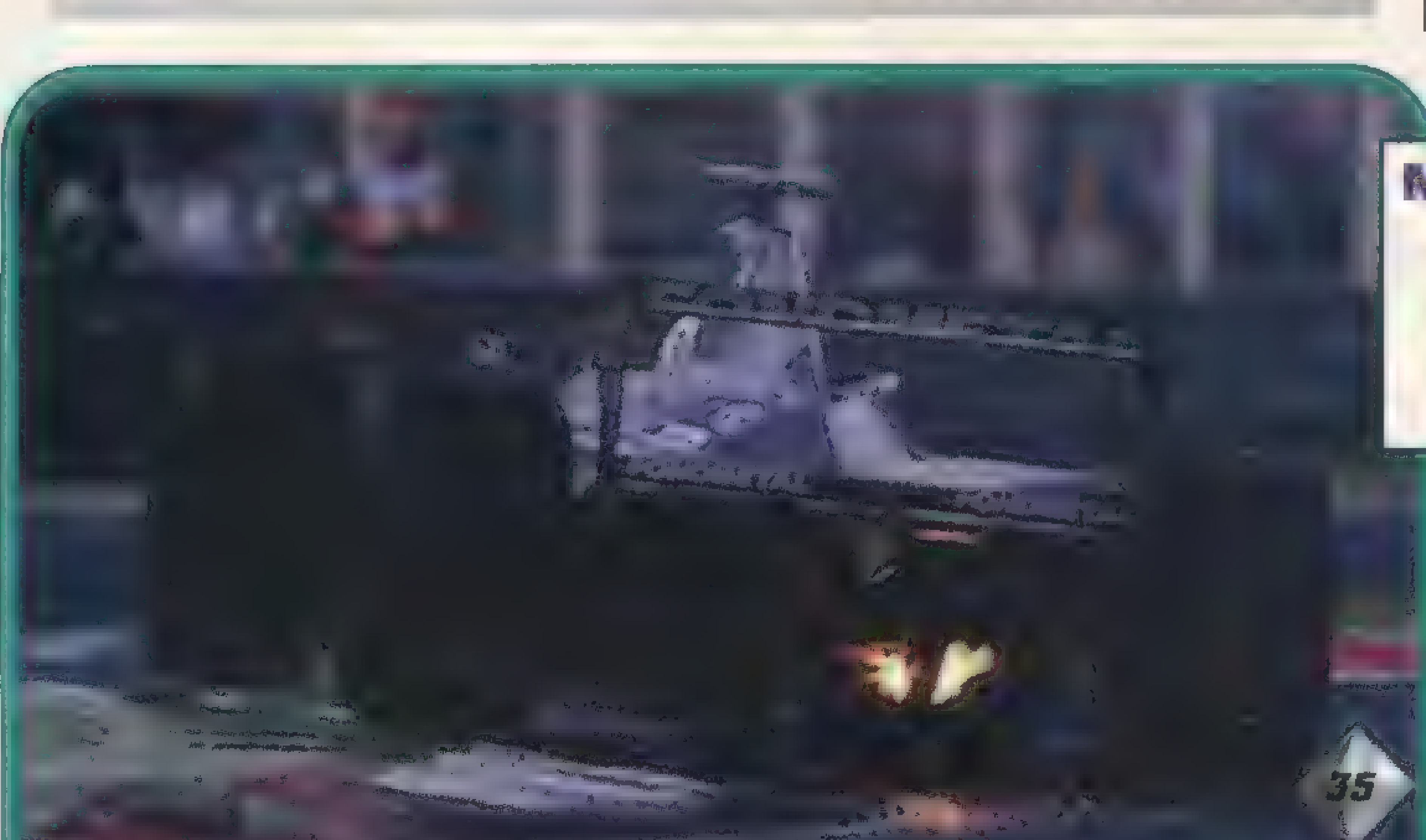
Todas estas modificaciones servirán para hacer tu coche mucho más manejable. Y es que cada que que le modificas algo al auto, modificas alguno de sus cuatro puntos importantes que son: Velocidad, agarrare, aceleración y frenos.
Si logras modificar tu coche de una buena forma, podrás guardar estos datos, para no tener que estar poniéndolos en cada pista.



Bueno, después de esto sigue la pregunta en el aire: ¿Es este juego mejor que F1 World Grand Prix.? Realmente es algo difícil de contestar. De hecho, este juego es muy parecido en muchas de los opciones, las pantallas y ya ni qué decir de las pistas. A nosotros nos gustó, pero de la misma forma que nos gustó el F1 World Grand Prix.

NINTENDO64

Monaco Grand Prix y F1 World Gran Prix son muy parecidos entre si, pero si ya tienes F1 WGP, pues éste seguramente no te va a ofrecer nada nuevo, pero si no tienes ningún juego de F1 y estás en busca de uno bueno, pues esta es una buena opción... aunque no es la única.



# ¿Qué hay dentro de...?

## Pokémon Pikachu



Últimamente hemos recibido muchas cartas preguntándonos que ¿qué onda con el Pokémon Pikachu?, ¿qué es?, ¿qué come?, ¿qué hace?, ¿dónde se consigue?, ¿de dónde salió?, ¿a qué se dedica?, etc. Debido a esto, hemos decidido ver ¿qué hay dentro de Pokémon Pikachu? y así resolver todas las dudas.

Lo más conocido de Pokémon Pikachu, es que está basado en el personaje más popular del juego de Game Boy Pokémon: Pikachu. Después de la fama de este personaje, en Japón apareció un juguete del estilo del Tamagochi, de nombre Pocket Pikachu. Luego ese juguete llegó a América con el nombre de Pokémon Pikachu.



Pero, ¿qué es en realidad el Pokémon Pikachu?
Pues, físicamente es muy parecido a un Game Boy, ya que tiene una pantalla, una cruz direccional, los botones Select, Start, A y B; su color es amarillo, no pesa más de 40g y su tamaño es: 49.6mm de ancho x 62.5mm de alto x 28mm de grueso. Gracias a estas características, puedes llevarlo contigo a cualquier parte y sin ningún problema, ya que no hace mucho bulto. También tiene un clip para que puedas sujetarlo a tu cinturón y un orificio en la parte de arriba, por si prefieres llevarlo como collar.



Por lo que ya hemos mencionado, aparentemente Pokémon Pikachu es como un Tamagotchi (o sea, una mascota virtual), pero exclusivo de Nintendo, sin embargo, es tan distinto, que sus propios creadores lo lanzaron al mercado con el nombre de "Amigo Virtual" (ya verás por qué).



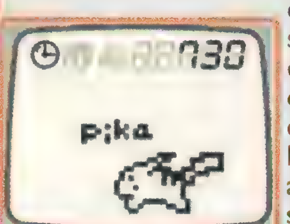

***Y, ¿cuál es el chiste de Pokémon Pikachu?***
El objetivo es hacerte compañía, pero, a diferencia de las mascotas virtuales, Pikachu no te molestará tanto y por lo tanto, no absorberá tu tiempo. Además, Pokémon Pikachu tiene muchas cosas interesantes.

Lo primero que debes hacer al adquirir tu Pokémon Pikachu, es quitarle el seguro; de esta forma, verás cómo sale Pikachu de su Pokéball y así comenzará todo el juego.



***Hay dos elementos muy importantes en Pokémon Pikachu:***

**El Reloj**
Después de que aparezca Pikachu por primera vez en la pantalla, deberás ajustar la hora, ya que este juego cuenta con un reloj interno, el cual servirá, entre otras cosas, para que Pikachu organice sus actividades; así, por ejemplo, se despertará a las 7:00 AM, almorzará a las 12:00 PM, estudiará a las 5:00PM o se dormirá a las 9:00PM. Pikachu es autosuficiente y todo esto lo hará sin quitarte nada de tiempo ni molestarte en los momentos más inoportunos.



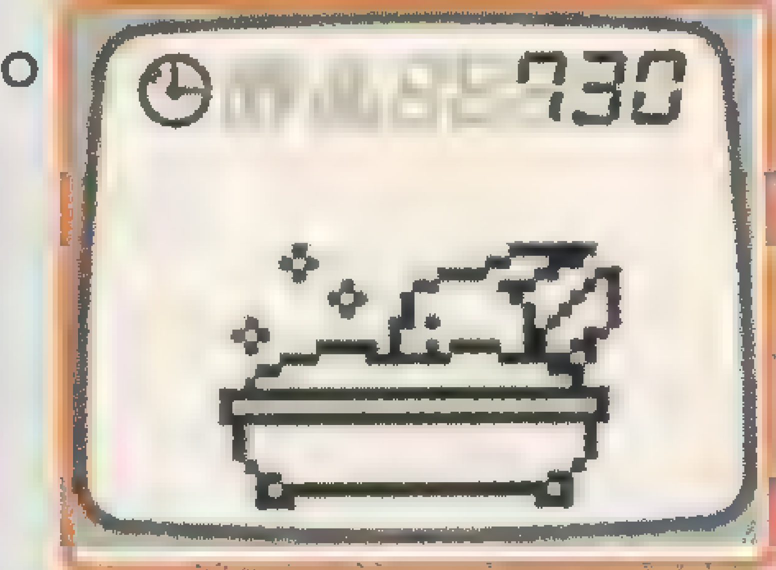

**El Contador de Pasos**
Esto es lo más innovador. En la pantalla aparecerá una puntuación la cual se incrementará por cada paso que des. Una de las principales funciones de este contador es la de ganar Watts.



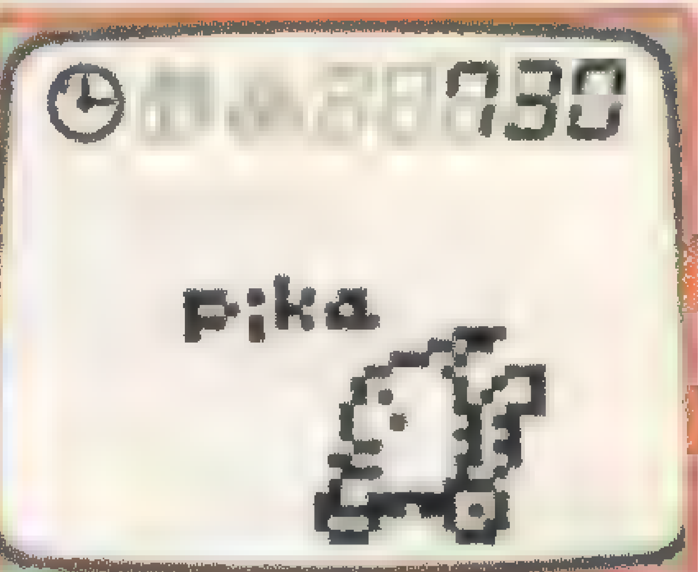
Pikachu estará todo el tiempo en la pantalla y, por lo general, tendrá un estado de ánimo, el cual se reflejará en sus acciones o en sus gestos. Puedes saber también qué estado de ánimo tiene Pikachu si presionas el botón Select. La manera de hacer que el ánimo de Pikachu mejore, es regalándole Watts, los cuales se obtienen fácilmente; cada vez que juntes veinte puntos en el contador de pasos, ganarás un Watt. Entre más Watts le regales a Pikachu, más agradecido estará y se encariñará poco a poco contigo. En cambio, si lo ignoras mucho tiempo y no le regalas Watts, él se enfadará contigo, e inclusive puede desaparecer de la pantalla.



Como ves, la única "responsabilidad" que tienes con Pikachu, es regalarle Watts, y no tienes que invertir nada de tiempo, ya que los Watts se van incrementando mientras tu vas caminando, corriendo, andando en bicicleta, haciendo ejercicio, o lo que sea, mientras estés moviendo al Pokémon Pikachu. Es más, si no tienes mucho qué hacer, o estás nervioso (como es el caso de nuestro editor cada vez que se tiene que entregar la revista), puedes estár agitando a Pikachu hasta que se te canse el brazo, de esta forma el contador de pasos se incrementará super rápido y ganarás muchísimos Watts para regalarle a Pikachu.



Claro, hay otra forma de ganar Watts para Pikachu. Dentro de Pokémon Pikachu, hay un mini-juego de azar (que en inglés a este tipo de juegos les llaman "Slot Machine"). Tres casillas, con distintas figuras estarán girando rápido y deberás detener cada casilla; si consigues poner en la línea de en medio tres figuras iguales, ¡ya ganaste! Dependiendo de la figura, será el número de Watts que ganes... ¡Puedes ganar hasta 500 Watts con un sólo golpe de suerte! ... sí, esto suena como a comercial de lotería instantánea, pero no encontramos otra manera de meterle emoción a esta descripción. ¡Ah!, se nos olvidó mencionar que para jugar, tienes que dar cinco Watts, los cuales no son reembolsables, sin importar si ganaste o perdiste.
Este juego es excelente contra el aburrimiento, sobre todo si estás formado en una fila interminable, atrapado en el tráfico o esperando a alguien.




También tiene otras utilidades. Como tiene reloj, puedes ver la hora en cualquier momento (muy buena opción para quién no le gusta traer relojes de pulsera). También cuenta con alarma, y ésta sonará a la hora en que la programes; esta alarma es muy útil para avisarte o recordarte algo, por ejemplo, una cita a X hora o que ya va comenzar tu programa favorito de T.V., o simplemente para despertarte.

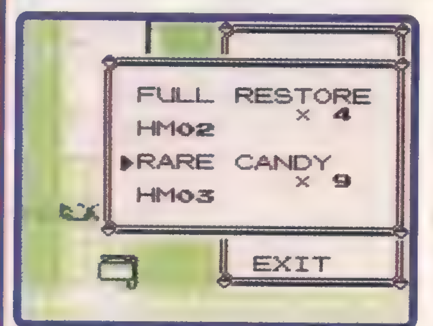
Pokémon Pikachu funciona con una pequeña pila (como las de los relojes), pero para ahorrar energía, cuenta con un sistema muy similar a un protector de pantalla, ya que el Pokémon Pikachu se apagará automáticamente después de un momento de no usarlo; y aún apagado, los pasos se seguirán acumulando. Y la verdad es que no gasta casi nada de energía, ya que, varias personas de la redacción de Club Nintendo poseedoras de un Pokémon Pikachu, no han tenido la necesidad de cambiarle la pila, pese a que ya tienen bastantes meses con él.

Lo que hace atractivo a Pokémon Pikachu, es que es igual o más divertido que una Mascota Virtual, pero sin tener que darle de comer, bañarlo, limpiarlo, curarlo, dormirlo, jugar con él, o de ese tipo de cosas que te quitan tanto el tiempo, lo único que debes hacer es ponerle atención unos cuantos minutos al día para regalarle Watts y mantenerlo de buen humor contigo. Además, Pokémon Pikachu es eterno y no "se regresa a su planeta", como era el caso de las mascotas virtuales que, si los perdías por falta de atención, después tenías que pagarte un siquiatra para que te quitara el trauma, porque de verdad que era deprimente.

Las funciones del Pokémon Pikachu son más sencillas de lo que parecen en este artículo y, la verdad, es muy recomendable por lo compacto, por lo bien diseñado, por lo divertido, por lo práctico... en fin, si tienes la oportunidad de adquirirlo, hazlo y verás que no estamos exagerando. Además, si eres todo un fan de Pikachu, tendrás la oportunidad de verlo haciendo un montón de cosas, ya que cada vez que le pongas atención lo sorprenderás haciendo cosas normales, como lavarse los dientes, jugar en la arena, correr o andar en un coche; o si le regalas Watts, hará cosas especiales, como tocar el piano, nadar, volar o saltar de felicidad. En fin, hay muchas posibilidades de diversión con Pokémon Pikachu.




A continuación tenemos unos trucos muy buenos para este título. Bueno, en realidad no se tratan de trucos como los conocemos, sino como consecuencia de Bugs. Estos trucos pueden ser bastante útiles, pero también acaban con parte de la diversión de este juego. En fin, nosotros los publicamos y ya será responsabilidad tuya si los haces o juegas normalmente.




## Duplica un Item.

Con el siguiente truco, tienes la posibilidad de duplicar prácticamente cualquier ítem que tengas en tu poder. Para lograrlo sigue estos sencillos pasos: Primero que nada elige el ítem que quieras duplicar y ponlo en el lugar número 6 de tu lista (o sea, debe ser el sexto ítem de arriba hacia abajo).

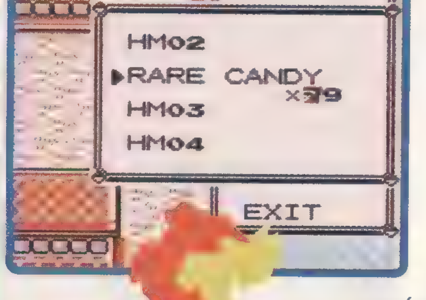
Ahora realiza el truco para pelear contra Missingno. Si no sabes cómo hacerlo, esta es la forma más sencilla de enfrentar a este personaje:

-Ve a Viridian City (debes tener 2 Pokémon que tengan Surf y Fly).

-En la parte norte de esa ciudad está una persona que te preguntará "Are you in a hurry". Contéstale que NO.

-Después de que te enseñe a capturar Pokémon, vete volando a Cinnabar Island y ve a la parte Este de la isla, usa Surf con uno de tus Pokémon y permanece nadando en la orilla de la isla, hasta que te salga este peculiar personaje (de entre varios que ahí aparecen).

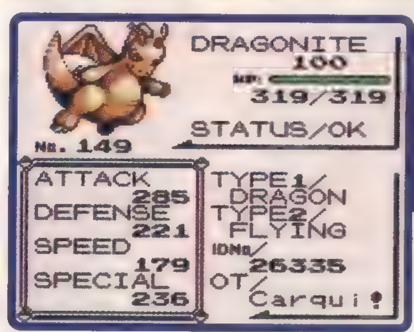
-Ahora, tienes que eliminar a "Missingo"




CHARIZARD
:195
293/293
CHARIZARD
used SLASH!

Después, ve y revisa tu lista de ítems. Si todo lo hiciste bien, entonces el número de ítems que tenías en la sexta posición habrá aumentado. Puedes repetirlo las veces que quieras para tener una buena cantidad de ítems. Por cierto, si ves que aparecen unos gráficos "basura" al lado del número unitario, no te preocupes, eso quiere decir que tienes muchos ítems.






*¿Los Dragones son difíciles de criar? ¡Al parecer ya no!*

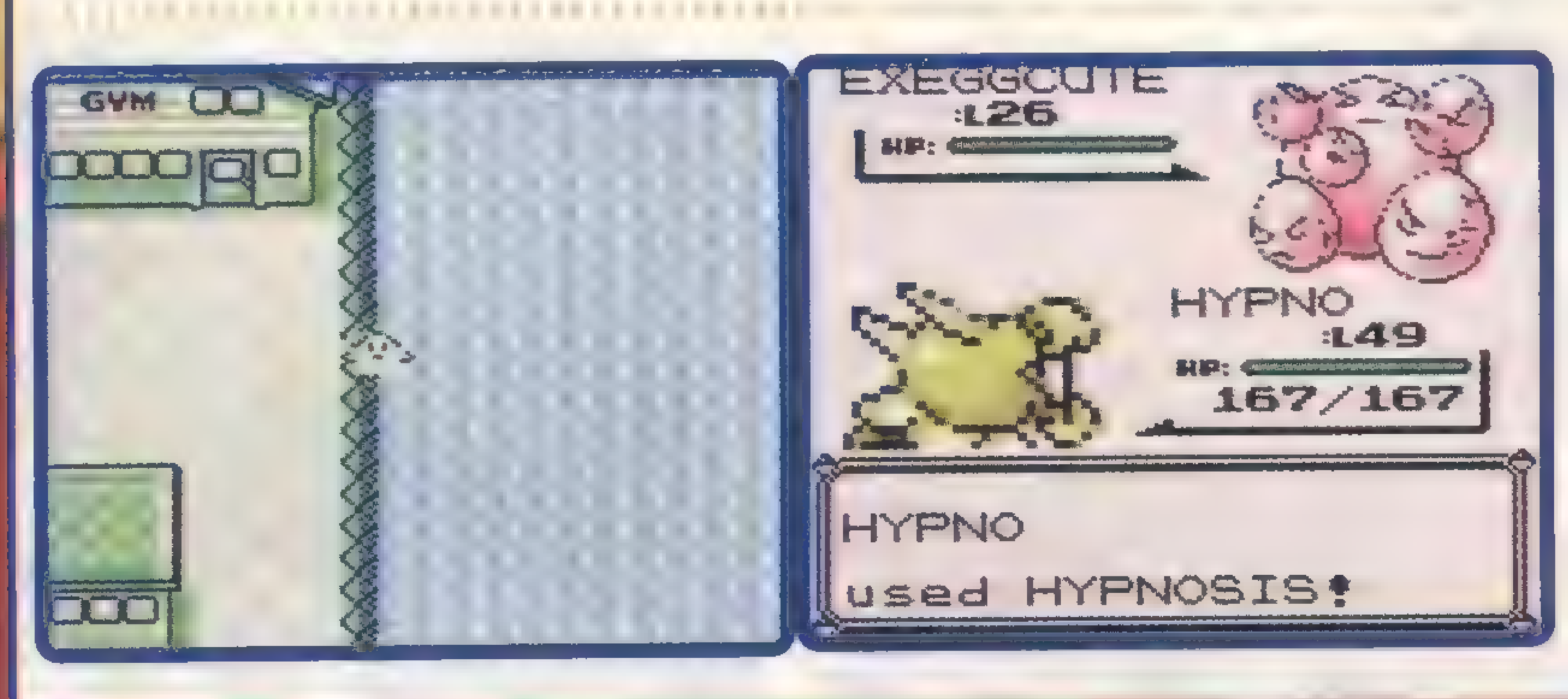
Ahí dejamos a tu criterio cuál ítem es el que vas a duplicar. Como podrás ver, nosotros preferimos duplicar el "Rare Candy" pues así subes de nivel de forma más rápido a tus personajes. Otro ítem bueno que puedes duplicar es "Master Ball". En fin, lo que tu imaginación te diga, es bueno.




Sabemos que los Pokémon más difíciles de capturar son los del "Safari Zone", pues no siempre se contentan con la comida y se echan a correr. A continuación veremos un método para que esos personajes te salgan en otra área, que no corran y por lo tanto, sean más fáciles de capturar.

Primero que nada dirígete a "Safari Zone" en Fuschia City, entra y pierde el tiempo en el área que quieras. Recuerda que hay algunos Pokémon que aparecen con mayor frecuencia en ciertas zonas, así que quédate caminando en el área de los que quieras capturar.




Ahora, cuando se te acabe el tiempo, dirígete con FLY a Cinnabar Island y con Surf comienza a nadar en la orilla Este de la isla (como si quisieras que te saliera el Missingno).

Si lo haces bien, entonces verás que te comienzan a salir los Pokés del área en la que estabas en Safari Zone, pero con la diferencia de que aquí los puedes debilitar, dormir y capturarlos con mayor facilidad.

# WCW NITRO

Aunque ya te hemos dicho nuestra opinión sobre este juego, hay unas cosas más qué decir de él. Pero lo curioso es que no sabemos si son buenas o buenas a medias. Pero mejor decídelo tú, mientras, aquí están los cheats para este título de Lucha Libre.

Bien sabemos que necesitas terminar el juego con un luchador en especial, para descubrir a los demás personajes. Pero si quieres obtener a los 48 luchadores que faltan de manera rápida y eficaz sin tener que envejecer jugando, ejecuta este cheat:




## PERSONAJES SECRETOS

En la pantalla del título, presiona:





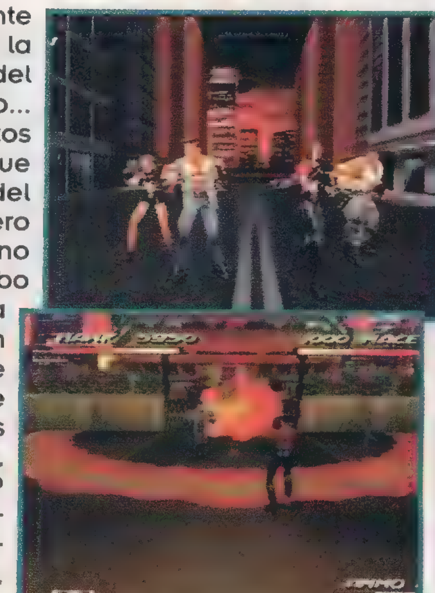
Si lo introduces correctamente, escucharás "Oh Yeah!" que te indicará que entró el cheat. Ahora puedes escoger a los 64 personajes ocultos (¡qué número tan original!), aunque no todos son luchadores en toda la extensión de la palabra, sólo baja o sube el cursor en la pantalla de selección de luchador.



# Fighting Force

Ya tiene un buen rato que hablamos de Fighting Force 64 (cuando aún estaba en desarrollo); curiosamente, este título pasó por muchos cambios antes de ver la luz, además, ahora será distribuído por Crave Entertainment y no por Eidos, como originalmente estaba planeado (Eidos queda como simple productor). Ahora que ya revisamos la versión final, analizaremos este juego con más detalles.

El Dr. Zeng, un agente del gobierno, predijo la destrucción del mundo cuando llegara el fin del milenio... llegó el año 2000... enero... febrero... marzo... y nada pasaba. Tuvieron que pasar unos cuantos meses más para que este doctor se diera cuenta que no le atinó. Llegó el 2001 y Zeng creía que el fin del mundo tenía que ocurrir lo más pronto posible, pero este fin no llegó naturalmente, así que para no traumarse (más), decidió llevarlo a cabo "manualmente" y así comenzó su plan para la destrucción total. Como siempre ocurre, alguien tenía que impedir los planes del malo (si no, éste sería un juego de puzzle), así que 4 jóvenes que luchan por el honor y la justicia, han salido a las calles para seguir la pista del Dr. Zeng y detenerlo, ellos son... ¿los 4 fantásticos? ¡No! ¿los Beattles? ¡tampoco! ¿los Power Rangers? ¡menos! No, nos estamos refiriendo a... bueno, en realidad este cuarteto no tiene nombre, pero está formado por Hawk, Mace, Alana y Smasher.



Compañía: Crave Entertainment

Accesorio

No. de Jugadores

Clasificación: Teen

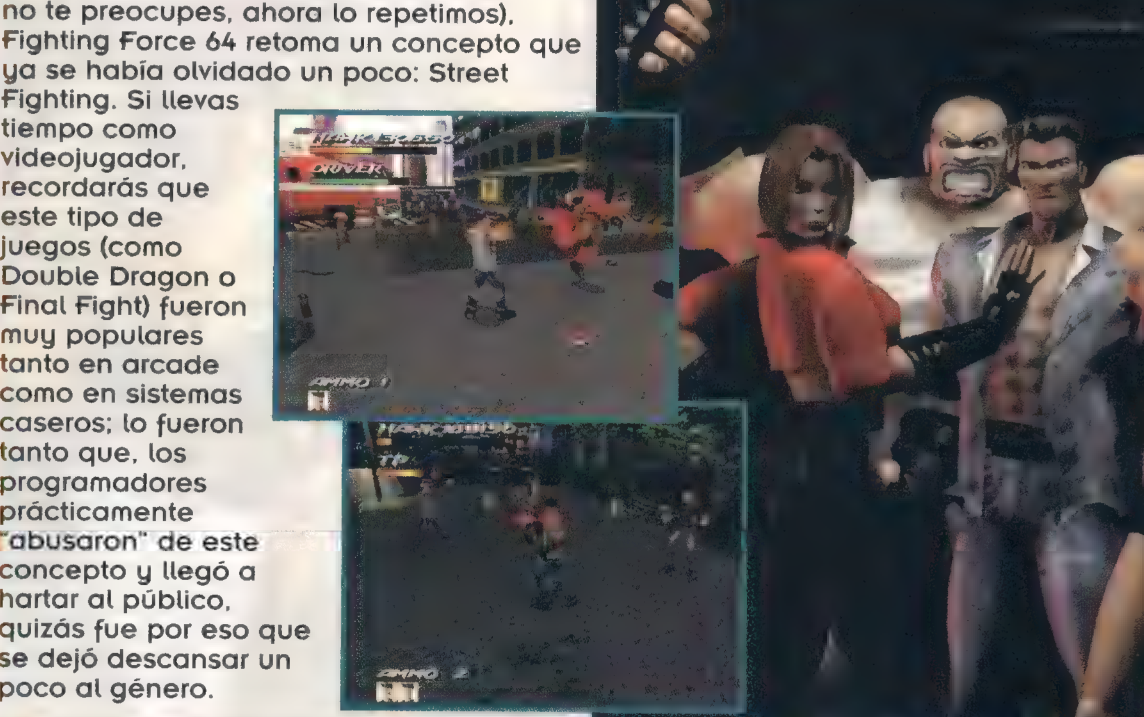
Desarrollado por: Core

Memoria: 128 megabits

Categoría: Peleas

Fecha de Salida: Marzo 1999

Como ya lo hemos mencionado en otros números de la revista (si te los perdiste, no te preocupes, ahora lo repetimos), Fighting Force 64 retoma un concepto que ya se había olvidado un poco: Street Fighting. Si llevas tiempo como videojugador, recordarás que este tipo de juegos (como Double Dragon o Final Fight) fueron muy populares tanto en arcade como en sistemas caseros; lo fueron tanto que, los programadores prácticamente "abusaron" de este concepto y llegó a hartar al público, quizás fue por eso que se dejó descansar un poco al género.







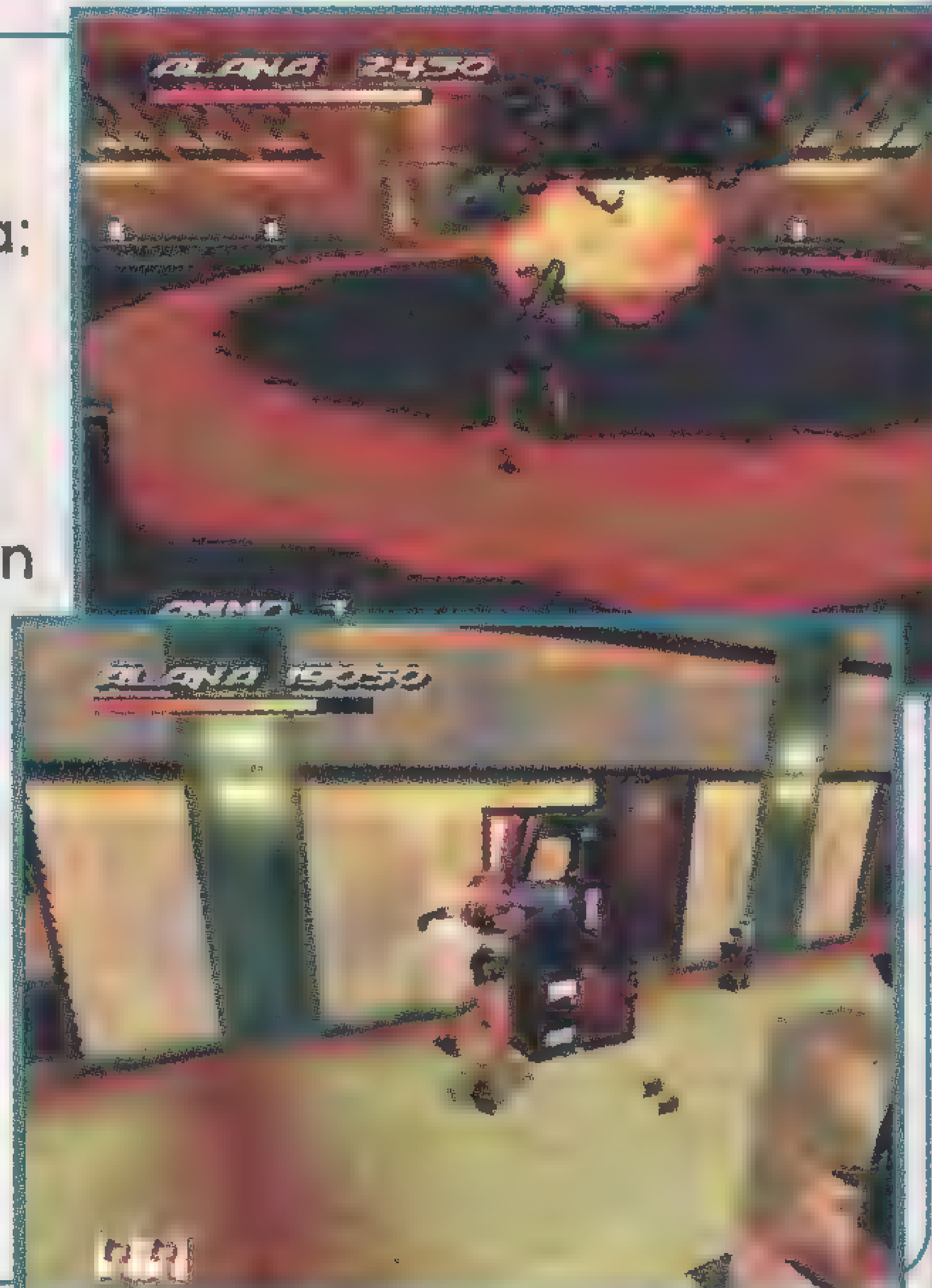



Pero bueno, ¿de qué se tratan los juegos de Street Fighting? y sobre todo, ¿qué nuevo y qué clásico tiene este título? El concepto básico del Street Fighting es caminar por las calles, peleando contra muchos rufianes y malandrines, llegar al final de la escena y enfrentarte contra un jefe que, por lo general, es muy grande y tiene mucha energía.

Antes, los juegos de este tipo, debido a las limitaciones de los sistemas, caminaban en un plano 3D simulado, pues los personajes no podían golpear mas que a los lados. Fighting Force 64 ha cambiado y ahora todos los ambientes son realmente en 3D y todos los personajes (tanto los enemigos como los "buenos", pueden golpear, prácticamente, hacia cualquier dirección). Esta es una nueva opción en los Street Fighting y seguramente será del agrado de los fans de este género.



Un punto interesante de este juego es que puedes interactuar con los objetos de las escenas y con los enemigos. Puedes tomar y destruir casi todo lo que ves en pantalla: puedes lanzar desde barriles hasta tubos, atacar con cuchillos, botellas y hasta con monedas. También puedes tomar las armas que tengan los enemigos y usarlas en su contra, pero también ellos pueden golpearte con lo que se encuentren en el suelo. Entre más cosas destruyas, más puntos te darán al final de la escena. Tan curiosa es esta interacción, que puedes golpear las máquinas de bebidas para sacar algunas, tomártelas y recuperar energía.




Esto de los puntos es muy importante, ya que contribuyen directamente con un elemento muy bueno del juego. Para no hacer monótono tu recorrido, habrá momentos en los que podrás cambiar de ruta y conocer escenas distintas, pero para hacerlo, necesitarás reunir los puntos suficientes para elegir la escena que quieres; por ejemplo, al terminar el nivel dos, te darán tres escenas opcionales, pero para elegir Mall, deberás tener más de 100,000 puntos y, para seleccionar Park, necesitas más de 150,000. Aunque éste elemento le da variedad al juego, en realidad no cambia mucho, pues al terminar las escenas alternas, la siguiente escena será la misma sin importar qué camino elegiste.

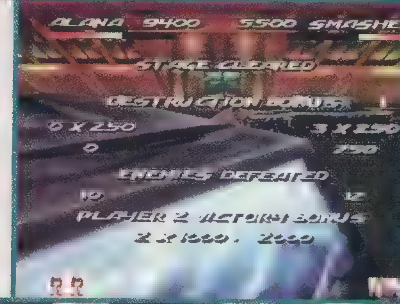




Para juntar puntos, además de destruir todo lo que puedas, al noquear a los enemigos, éstos dejan premios, a veces es energía y a veces son objetos valiosos como lingotes de oro, rubíes o billetes, los cuales te darán puntos extra. Aún así, obtener puntos es difícil, pero Axy descubrió que hay lugares donde golpeas al aire y aparecen premios y que por lo general, si encuentras premios de un lado de un cuarto, simétricamente habrá más del otro lado, así que si ves un lugar medio sospechoso, intenta descubrir algo.




Podrás poner récord si haces una buena puntuación.









No podía quedar fuera el modo de dos jugadores simultáneos. Aquí se conservan las clásicas características que tenían los juegos viejos al jugar dos personas al mismo tiempo. ¿Recuerdas la típica frase "dame pantalla"? Para quienes no la recuerden, esta frase era usada cuando un jugador se quedaba atrás y provocaba que no se recorriera el scroll y gracias a esta acción, el jugador de adelante no podía defenderse o tomar algún premio. Pues ese y otros detalles, como competir por derrotar más enemigos, tomar más premios, golpearse entre sí o ponerse de acuerdo y llevar un juego cooperativo y balanceado están incluídos en el modo de dos jugadores. Lo único que le faltó es que el segundo jugador se pudiera incorporar al juego, cuando el primero ya haya empezado.

Los personajes comparten los mismos movimientos básicos: Golpe, Patada, Agarre y Golpe hacia atrás, pero también tienen movimientos únicos.



## *Alana McKendrick*

Además de ser la hijastra del Dr. Zeng, también fue su conejillo de indias, pues con ella realizó muchos experimentos malévolos. Ahora Alana siente la responsabilidad de detener a su maniático padre.
Ella es la más débil de los personajes, pero es la más rápida.

## Face Slap



Agarre, botón de puño

## Knee to the Head



Agarre, botón de patada

## Kick Off



Agarre, botón de ataque hacia atrás

## Movimientos Especiales

### Whirlwind Kick

Alana se para de manos y comienza a girar, golpeando a los enemigos cercanos con sus piernas.

botón de correr + botón de puño

al mismo tiempo



Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.



## Backwards Kick Off



Agarre, botón de agarre

## Spinning Jump Kick





botón de patada mientras vas corriendo

## Sliding Kick





botón de puño mientras vas corriendo

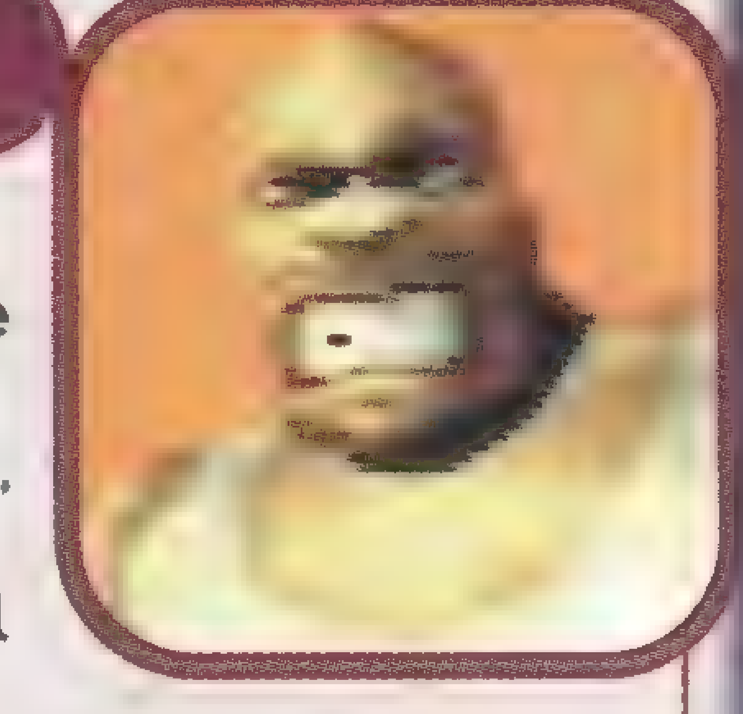
## Flash Kick



botón de correr + botón de patada

al mismo tiempo

# Ben (Smasher) Jackson



Este corpulento sujeto no es más que un convicto que fue contratado por Hawk, para que con su fuerza bruta sin igual (y su poquito I.Q.), ayudara a detener al Dr. Zeng. El es el personaje más fuerte, pero es el más lento.

## Movimientos Especiales

### Ground Pound

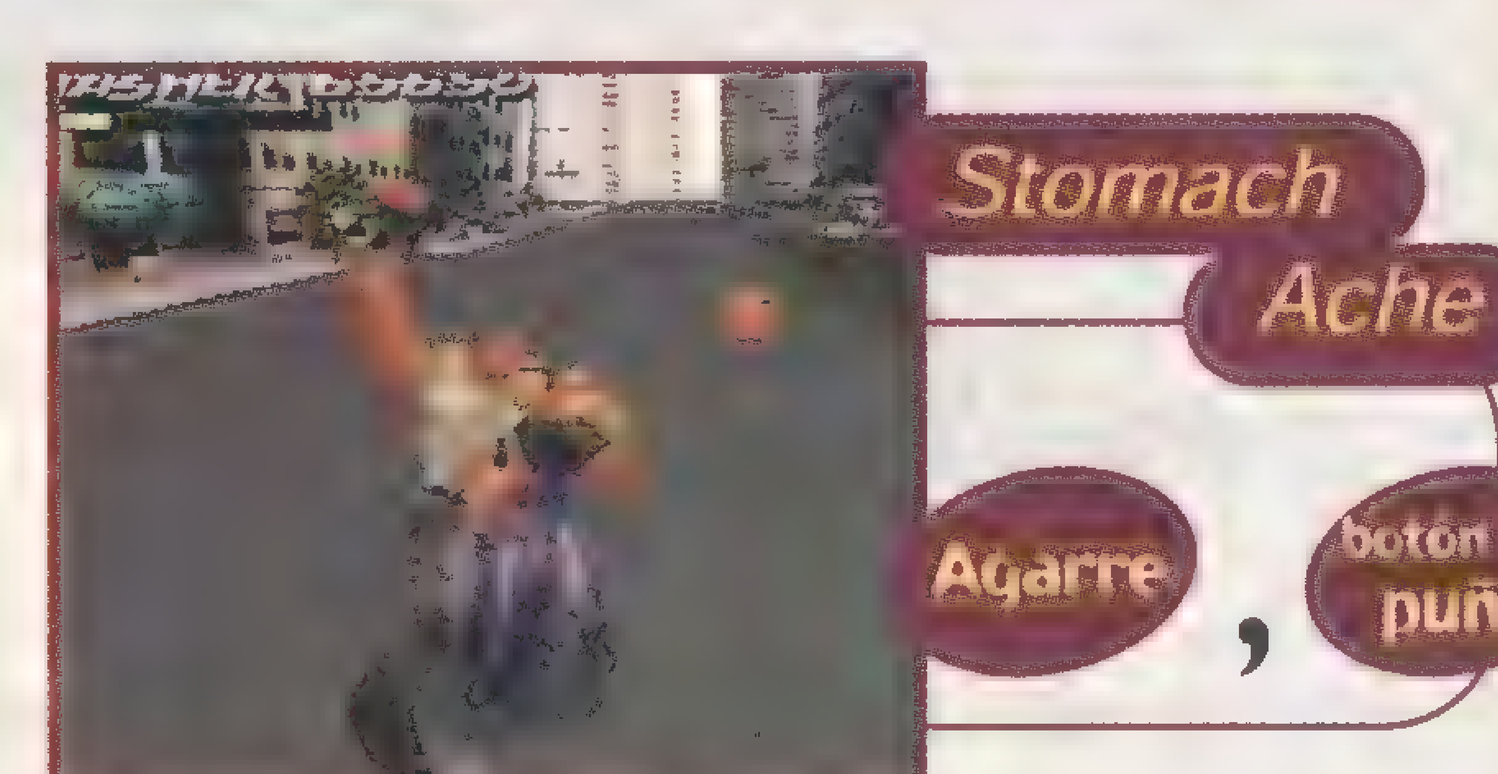
Smasher golpea el suelo para provocar un terremoto que daña a los enemigos.

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

botón de correr + botón de puño

al mismo tiempo

## Stomach Ache



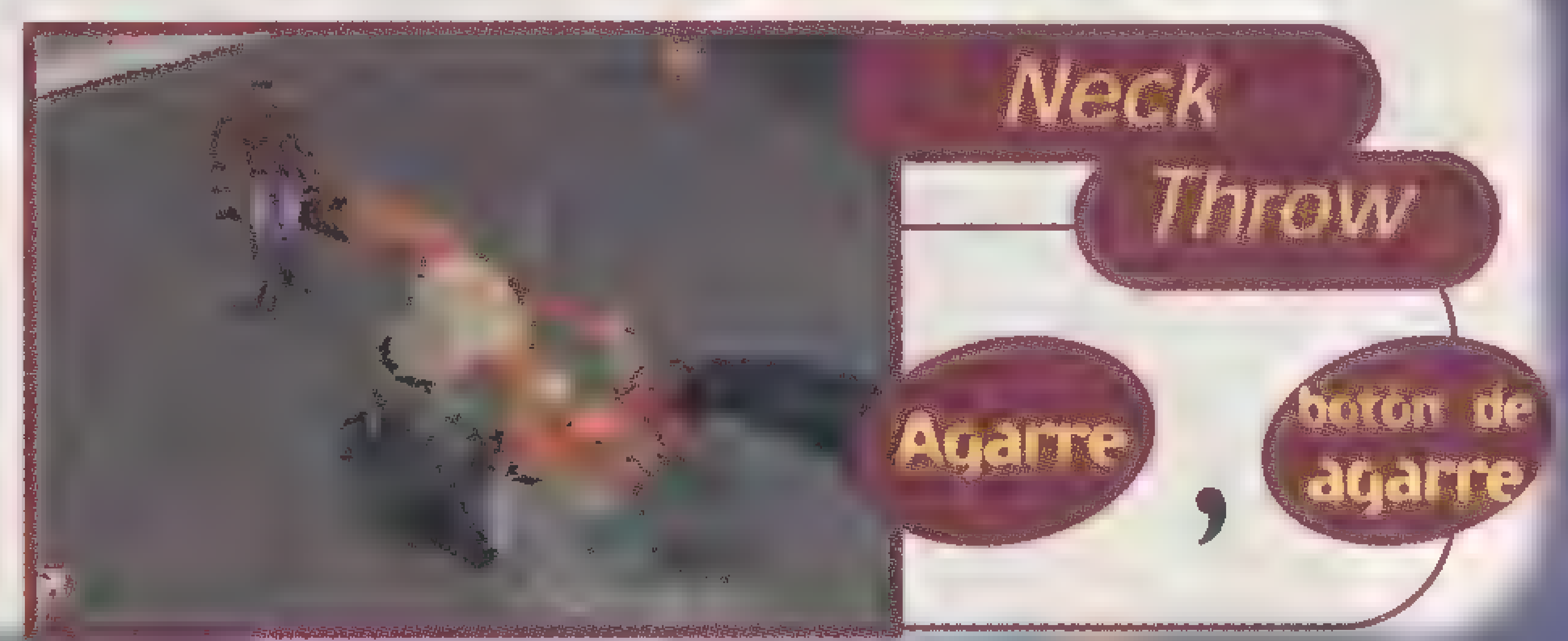
Agarre, botón de puño

## To the Moon



Agarre, botón de patada

## Neck Throw



Agarre, botón de agarre

## Back Breaker




## Body Throw




## Swan Dive




mientras vas corriendo

## Roll Attack




mientras vas corriendo

## Powerfull Knee




al mismo tiempo



# Hank Manson

Aparentemente sin parentezco con Marilyn, Hawk es un vigilante que ha decidido detener al Dr. Zeng a toda costa. El es quien reúne a Smasher y a Mace para tener la seguridad de que no se va a equivocar. El es el típico Ryu o Terry, personaje balanceado (y vagabundo, que no se baña ni trabaja... bueno, a veces) y con el que es recomendable comenzar a jugar para conocer bien el juego.

## Movimientos Especiales



### Tornado Kick

Hawk salta y da una patada girando sobre su propio eje.




al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

### Stomach Punch



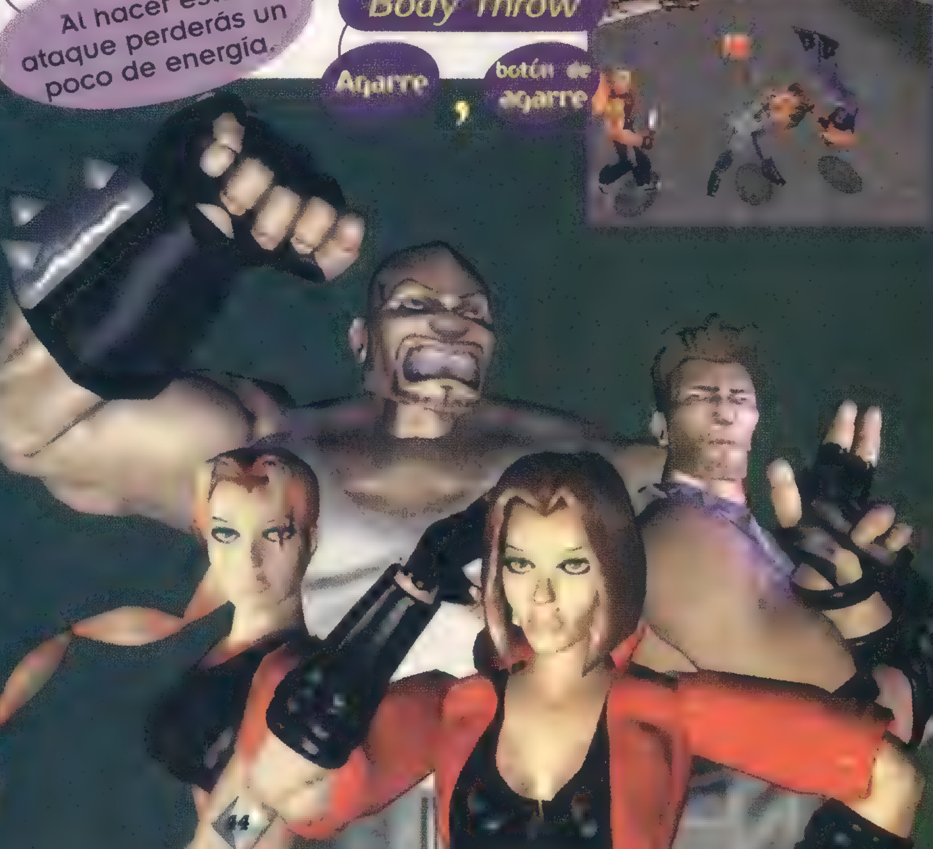

Sigue presionando puño repetidamente y los seguirás golpeando hasta darle un cabezazo.

### Headbutt



### Body Throw



## Knee to the Groin





Agarre, botón de patada

Sigue presionando puño repetidamente y los seguirás golpeando hasta darle un cabezazo.

## Jump Kick



botón de patada mientras vas corriendo

## Shoulder Shove



botón de puño mientras vas corriendo

## In Your Face



botón de correr + botón de patada al mismo tiempo

# Mace Daniels

Mace es una MUY sensual investigadora privada, a quien le gusta meterse en problemas y "rifarse la vida" ("rifarse la vida" = acción aleatoria que significa dar lo mejor de sí, pese a la adversidad de la situación y a la improbabilidad del éxito).
Ella es un personaje balanceado, con poder y velocidad media.

## Face Slap



Agarre, botón de puño

Sigue presionando puño repetidamente para golpear más veces al enemigo

## Knee to the Head

Agarre, botón de patada

## Flip Toss



Agarre, botón de agarre

## Sliding Kick



botón de puño mientras vas corriendo

## Double Kick



botón de correr + botón de patada al mismo tiempo

## Movimientos Especiales

## Spin Kick

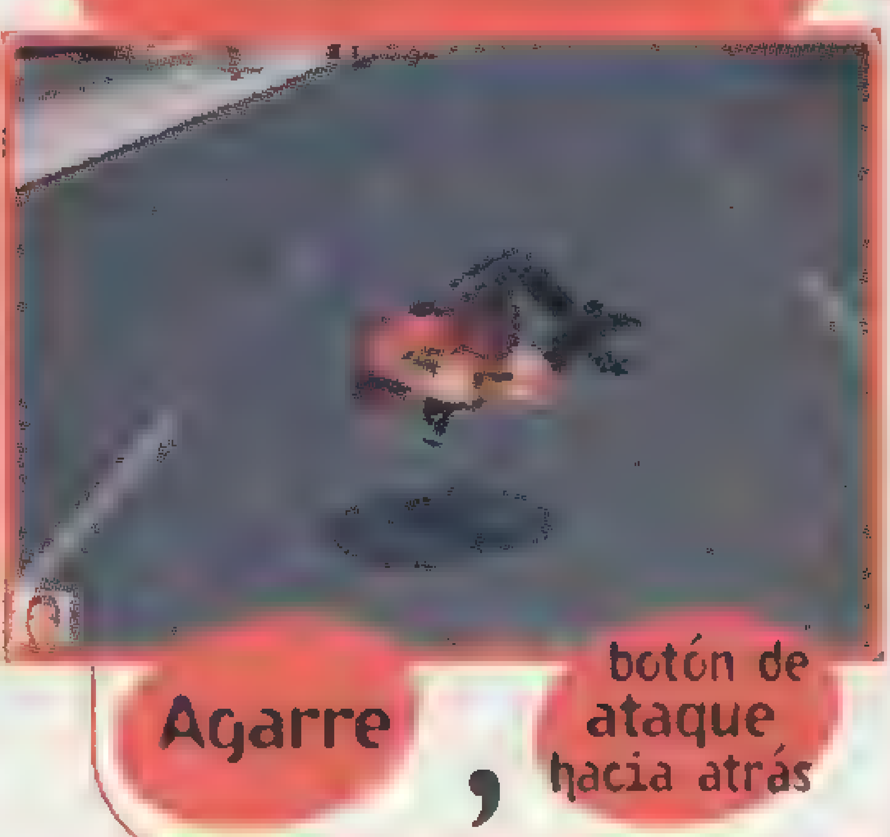
Mace se arrodilla y comienza a girar, pateando a todos los enemigos que estén cerca.



botón de correr + botón de puño al mismo tiempo

Nota: Al hacer este ataque perderás un poco de energía.

## Take Down



Agarre, botón de ataque hacia atrás

## Jump Kick



botón de patada mientras vas corriendo

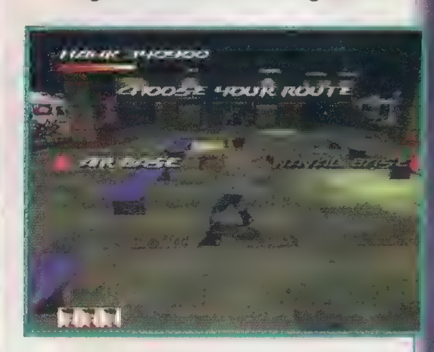


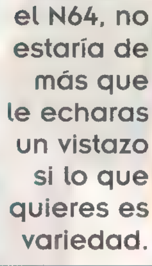
Gracias a la compatibilidad con el Controller Pak y con el Rumble Pak, puedes sentir todo el poder de los golpes y explosiones, además de guardar las modificaciones que le hayas hecho al juego. También puedes guardar los avances, pero solamente después de derrotar a algún jefe. Por cierto, éste es uno de los pocos juegos que sólo utilizan una página del Controller Pak.

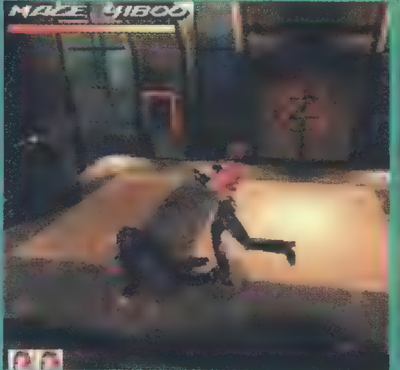
Los gráficos no son de lo mejor que se ha visto para el sistema, sin embargo, el hecho de que muchas de las cosas que encuentras no están sólamente de adorno lo compensa. La movilidad mejoró muchísimo, en comparación con la versión prototipo que jugamos; lo malo que encontramos es que se pone lenta un poco la pantalla cuando juegan dos personas al mismo tiempo. Para los que gustan de los Cinemas Displays, aquí encontrarás varios y, pese a que no son muy buenos, le dan espectacularidad a la acción. Pues para concluir, podemos decir que Fighting Force 64 es de los primeros juegos que pertenecen al "segundo aire" del género del Street Fighting y, desde nuestro punto de vista, ya hacían falta juegos como éste. En general es un buen título, sin llegar a ser excelente, pero como no hay ninguno de su tipo para el N64, no estaría de más que le echaras un vistazo si lo que quieres es variedad.













Ahora sí podrás patear el trasero del enemigo, literalmente...



# All Star Tennis '99




*¿Estás harto de los saques de banda, tiempos fuera, tiros libres, goles, touchdowns, home-run y canastas? ¿No?... bueno, perdónanos entonces, era una suposición nada más. Pero si por ahí hay uno que otro lector que de plano quiere explorar otros temas deportivos escasos en el N64, éste es el análisis adecuado. Aunque ya habían aparecido algunos (muy pocos) juegos de tenis en Japón para este sistema, All Star Tennis '99, de Ubi Soft (Buck Bumble) programado en conjunto con Smart Dog, es el primero que llega a América, así que vamos a verlo a fondo, ya que vale la pena, sobre todo si eres un fan del deporte blanco.*

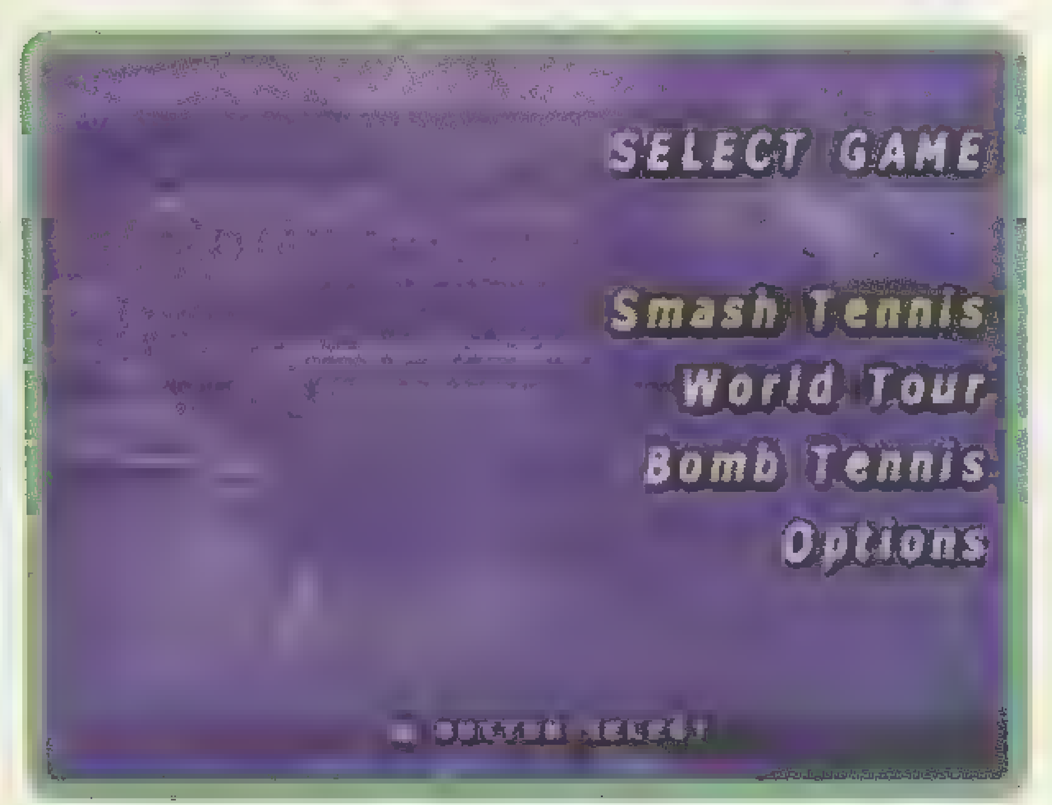






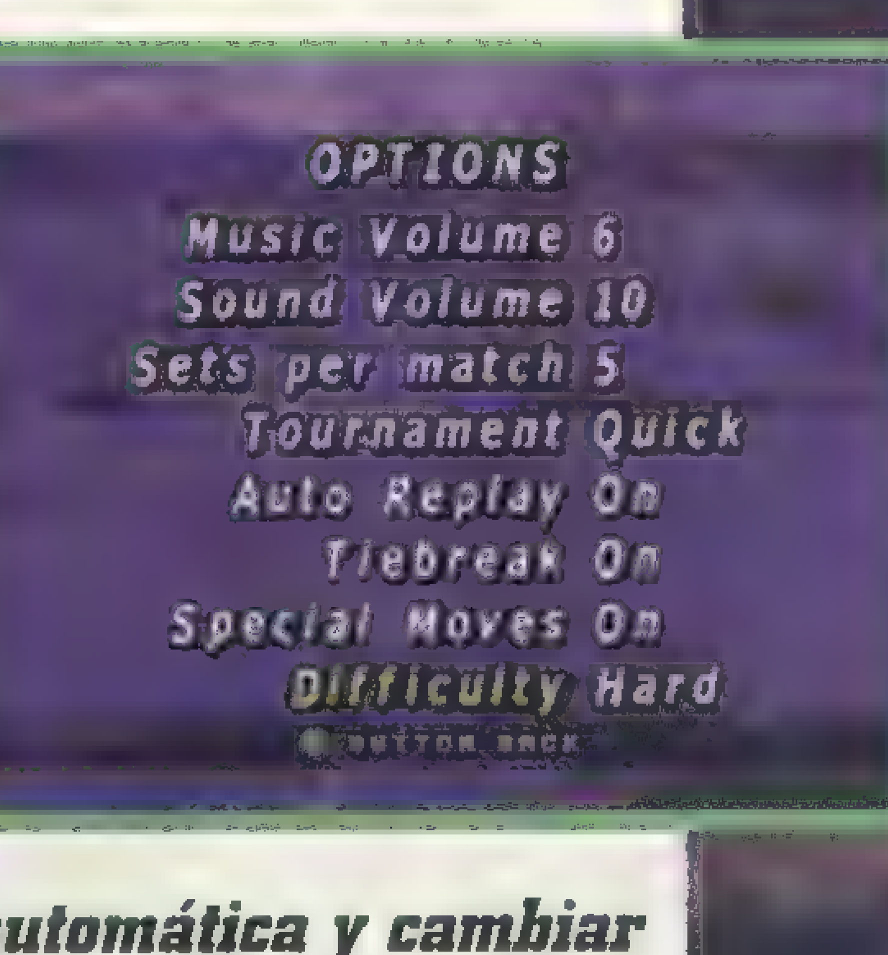
*En realidad no es nada raro que Ubi Soft haya sacado un juego de tenis, pues, como ya sabes (y si no sabías, estás a punto de saberlo), hace tiempo sacó títulos de tenis, llevando el nombre de Jimmy Connors, para el NES, el SNES y GB. Aunque este título para el N64 no lleva el mismo nombre, la experiencia lo respalda.*

*Por fortuna, en este título no encontramos tantas opciones, como es común en la mayoría de los juegos de deportes. En el menú principal, sólo eliges el tipo de juego y hay un menú de opciones.*




## Options

*En esta pantalla podrás ajustar el volumen de la música y de los efectos de sonido por separado; también puedes cambiar el número de sets por partido, activar la repetición automática y cambiar la dificultad, entre otras cosas.*



# Modos de juego



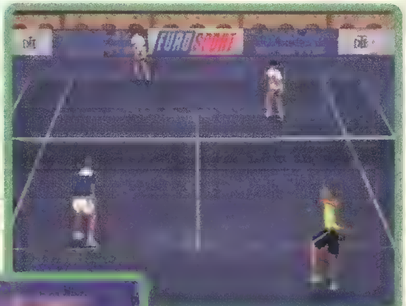

***Smash Tennis***
***En este menú tienes cuatro modos de juego distintos: Singles, Doubles, 1 Player Tournament y Multi-Player Tournament.***

# Singles

***En este modo, juegas un partido de exhibición para entretenerte un rato. Pueden participar dos jugadores simultáneos, pero si no tienes con quién jugar, puedes realizar un partidito contra el CPU y, si le subes la dificultad, será un buen entrenamiento.***




# Doubles



***Igual que en Singles, aquí también es un partido de exhibición, con la diferencia de que aquí los juegos son en parejas. Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos y, también, si no tienes con quién jugar, el CPU controlará a los demás jugadores, aunque te será un poco difícil coordinarte con tu "pareja virtual".***



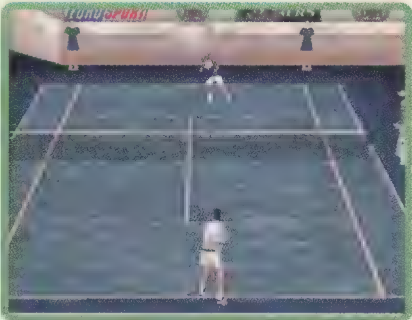
# 1 Player Tournament




***Este, como su nombre lo indica, es un torneo para un sólo jugador sólamente. Puedes incluir como mínimo a cuatro participantes y como máximo a ocho y, mediante un proceso de eliminación, pordrás avanzar hasta ganar el torneo.***

# Multi-Player Tournament





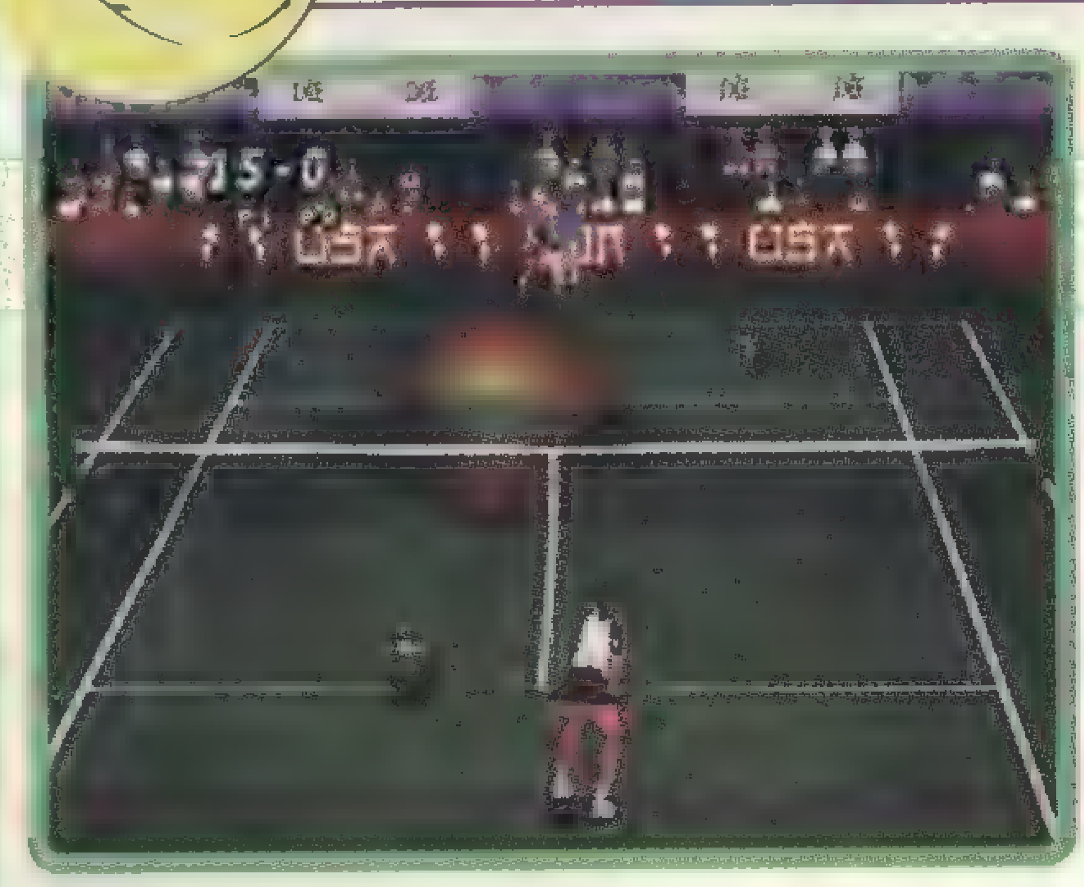
***No hay mucha diferencia entre este modo y 1 Player Tournament. La única distinción es que aquí pueden participar hasta ocho jugadores, claro, alternándose el control. Lo malo es que el CPU no sustituirá a nadie, o sea que tendrán que estar los ocho jugadores presentes.***

## World Tour

***En este modo de juego, tendrás que enfrentarte contra todos los jugadores que hay en el juego. Es para un sólo jugador, pero lo bueno es que, como el cartucho cuenta con batería, tienes cuatro archivos disponibles para guardar tus avances, de esta forma, si hay más de un videojugador en tu casa, no habrá el problema de que sólo uno pueda jugar esta opción y lo mejor de todo es que cada vez que termines un partido, los datos se guardarán automáticamente y así, si ya estás cansado, podrás continuar en otra ocasión.***




## Bomb Tennis

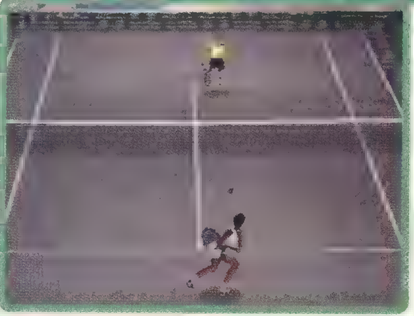


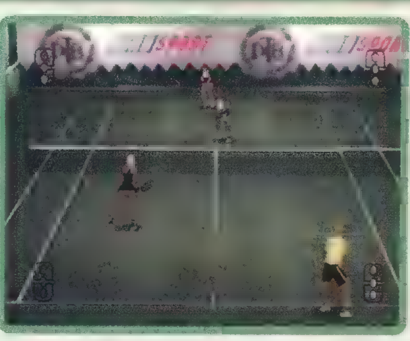

***Este modo de juego no tiene nada que ver con el deporte de verdad, simplemente es una opción para que este título sea más versátil. El chiste aquí es que, al estar jugando, donde rebote la pelota, aparecerá una bomba, la cual estallará segundos después o al tocarla. Esto te obliga a moverte más al jugar, pues si una bomba explota cerca del jugador, éste se caerá y por lógica, no podrá contestar alguna jugada. Además es muy divertido andar esquivando las bombas y tratar de pegarle a la pelota al mismo tiempo.***

***En total son doce jugadores para escoger. Lo atractivo es que en All Star Tennis '99 encuentras a varios tenistas profesionales famosos: Amanda Coetzer (Sudáfrica), Jana Novotna (República Checa), Conchita Martínez (España), Michael Chang (E.E.U.U.), Gustavo Kuerten (Brasil), Jonas Björkman (Suecia), Mark Philippoussis (Australia) y Richard Krajicek (Alemania). Los otros cuatro jugadores son ficticios: Zoe Taylor (Inglaterra), Vanessa Child (E.E.U.U.), Leon Rodez (Francia) y Randy Powell (E.E.U.U). La técnica de cada jugador es diferente a la de los demás y esto se nota más si dejas que el CPU controle a los jugadores. Un punto a favor es que al momento de elegir, aparecerá una tabla estadística de cada jugador; esto es muy bueno, sobre todo si te gusta mucho ver el tenis profesional. Lo raro (o chistoso, como lo quieras ver), es que pueden jugar hombres contra mujeres... algo que sería difícil ver en la realidad.***

Son ocho canchas a nivel internacional en donde se disputarán los partidos: Reino Unido, Grecia, E.E.U.U. (California), Francia, Italia, Arabia Saudita, Japón y Australia. Cada cancha será de un material especial, como pasto, arcilla, tierra o piedra, aunque esto no influye para nada el juego, es sólo un detalle estético. Hablando de detalles, uno curioso es que hay canchas donde tienen ciertos jugadores preferidos, y si al público de Japón, por ejemplo, no le cae bien Conchita Martínez, la abucheará, aunque vaya ganando.



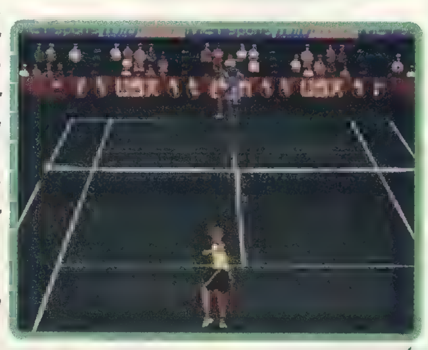





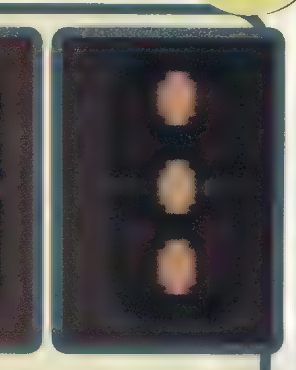
El uso de los botones no es muy complejo. Sólo usas cuatro, el A,B, C-Abajo y C-Izquierda. Dependiendo de qué botón presiones, podrás hacer tiros débiles, globitos, largos o cortos. Puedes usar el Control Pad o el Control Stick para mover al jugador, todo depende de con qué te acomodes mejor.




Si pones pausa durante el juego, aparecerá un menú, en donde puedes ver el marcador, las estadísticas del partido, etc. Pero lo bueno es que en este menú hay una opción para ver la repetición de la jugada más reciente desde distintos ángulos: TV, Line, Helicopter y Director. También puedes poner la jugada en cámara lenta, para apreciar mejor los detalles.



En el menú de pausa, también puedes cambiarle el color a la pelota. Esto es muy útil, pues hay canchas en las que necesita haber contraste entre el color del suelo y el color de la pelota, de lo contrario, te será muy difícil seguir la jugada.



Una cosa extra que trae el juego, es la posibilidad de utilizar tiros especiales si activas la opción de Special Moves en el menú de Options. Mientras estés jugando, en la parte superior de la pantalla, aparecerán unas capsulitas con tres círculos.



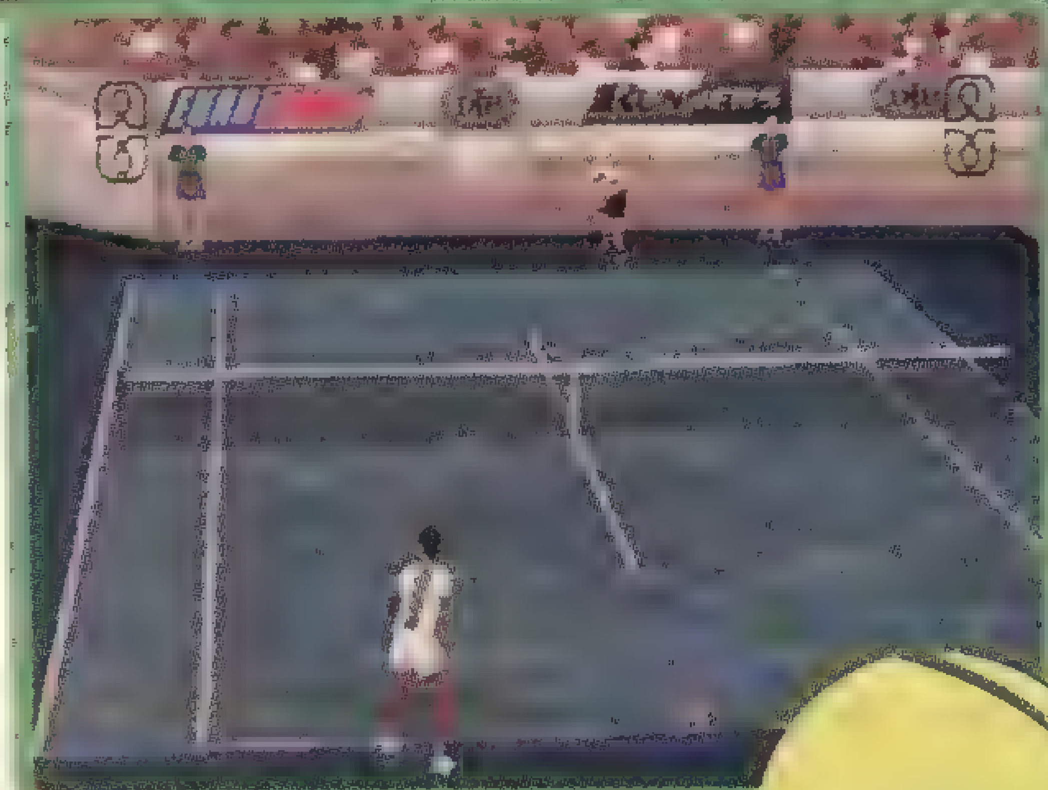



Conforme vayas ganando puntos, los círculos se pondrán amarillos, y si los coloreas varias veces, la capsulita cambiará de color. Cuando ya tengas color en la cápsula, podrás hacer tiros de fantasía. Cada jugador tiene un tiro especial; hay uno en que la pelota se mete a algo así como un hoyo negro y aparece del lado contrario de la cancha al azar. También hay quien hace tiros super rápidos y otros tiros super lentos; claro, estos tiros especiales podrás verlos con lujo de detalle en la repetición instantánea, que toma la acción desde distintos ángulos para hacer la jugada más vistosa.





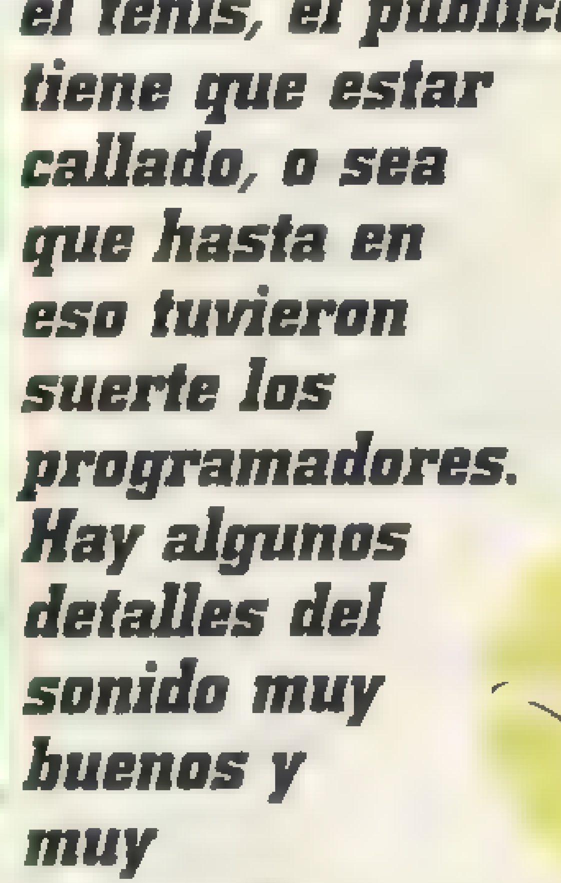
La movilidad es muy buena y los movimientos de los jugadores responden bien al control. Pese a que en este punto el juego es bueno,



cuesta trabajo acostumbrarse al principio, pero una vez superada esta etapa, ya no habrá ningún problema.

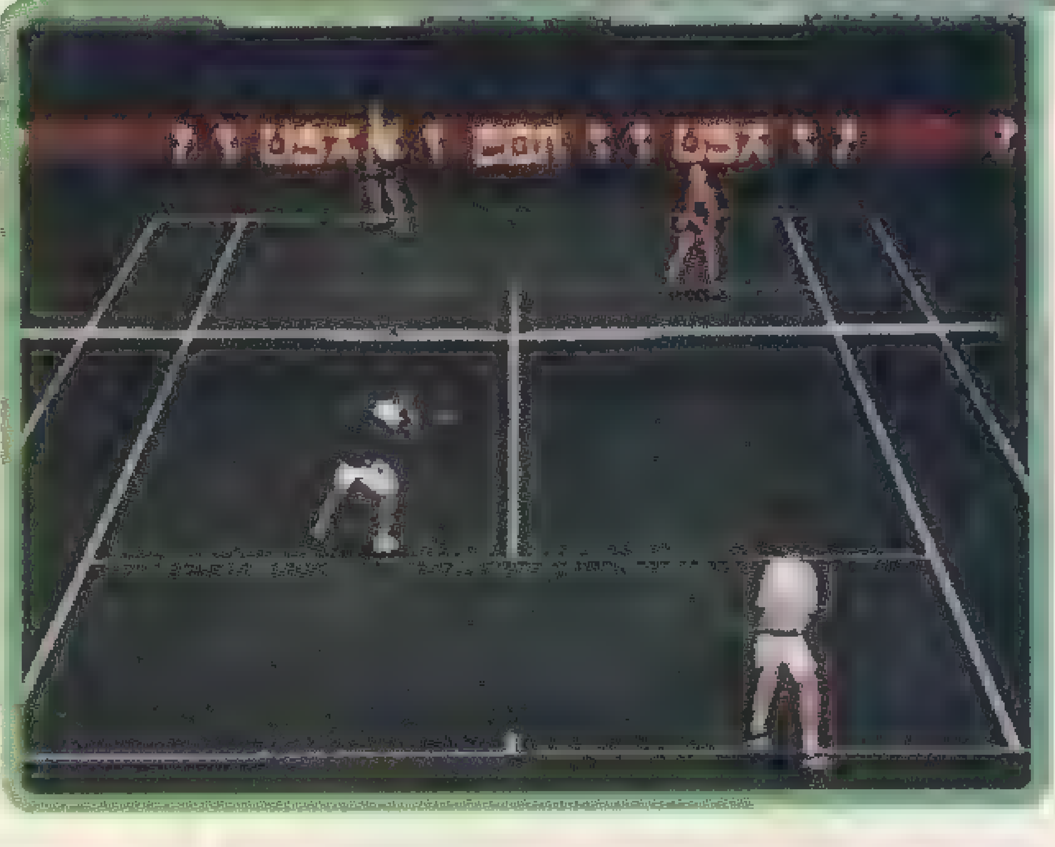
La música no es muy buena... lo bueno es que no hay mucha. En cuanto a efectos de sonido, estos no son espectaculares, es más, como que le faltó emoción al público, o algunas frases a los jugadores. Al principio pensamos que el público estaba demasiado apagado, pero después nos pusimos a pensar en que no era necesario, pues en el tenis, el público tiene que estar callado, o sea que hasta en eso tuvieron suerte los programadores. Hay algunos detalles del sonido muy buenos y muy graciosos, por ejemplo, de repente, a medio partido, un espectador apoya a su jugador favorito, y el narrador le pide que se calle; o de repente suena un teléfono celular y todo el público se ríe, lo que hace enojar al narrador.



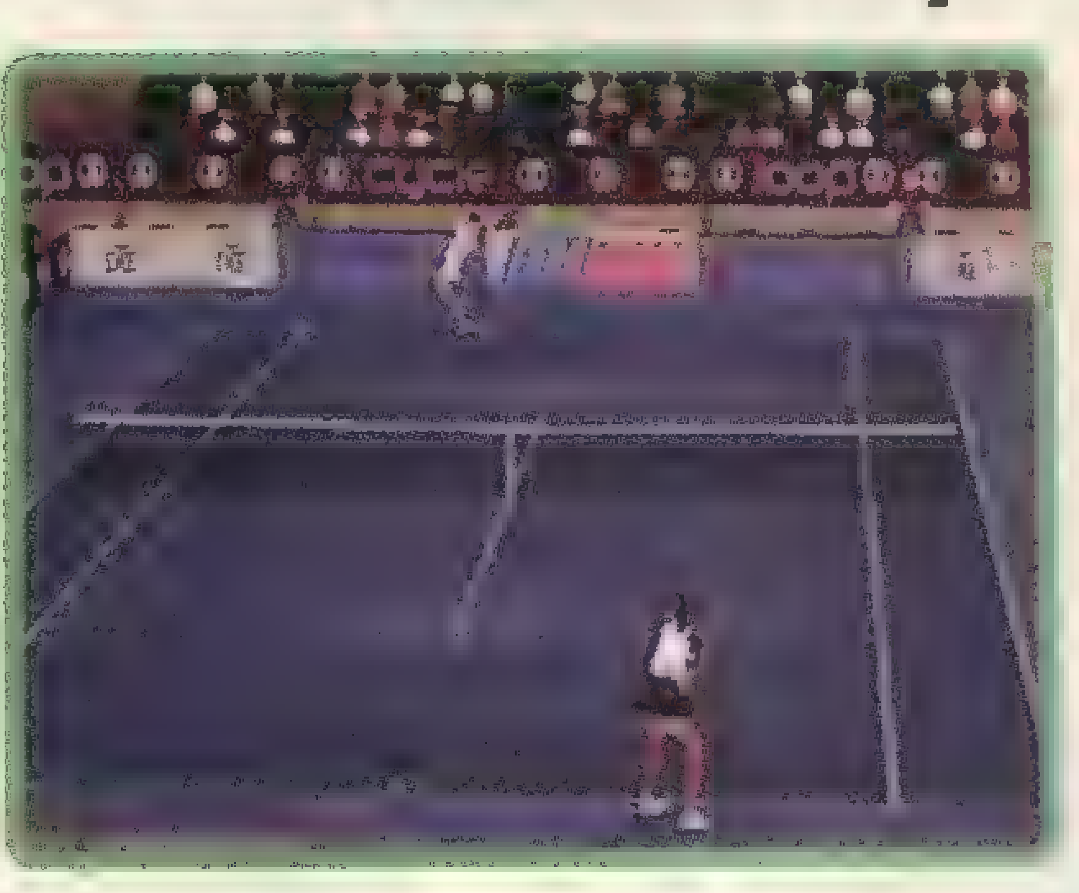




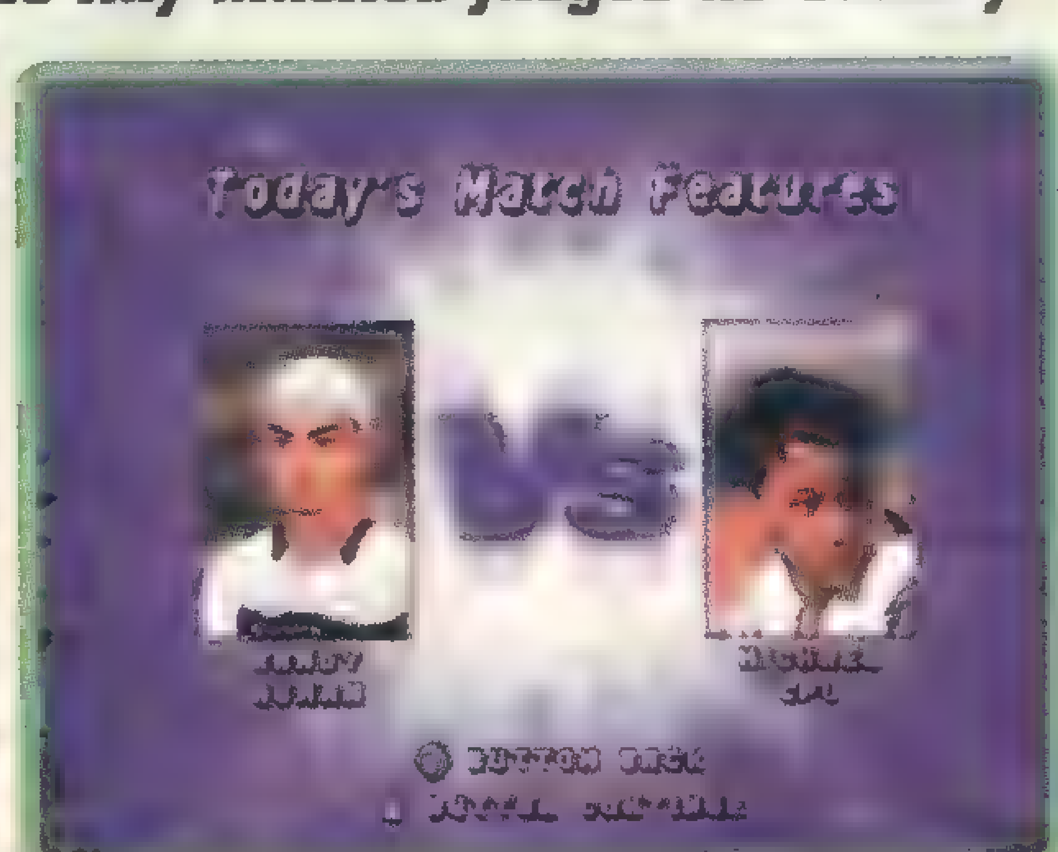
Un detalle bueno, es que, si hay una jugada medio dudosa, pasarán la repetición instantánea, para ver el lugar exacto en donde la pelota cayó y de esa forma te darás cuenta de la calidad del arbitraje.



Los gráficos son muy buenos, sin llegar a ser excelentes. El Motion Capture de los jugadores está muy bien realizado, sin embargo, se ve que con eso se conformaron los programadores, pues el resto de los detalles, por ejemplo, el público, el estadio, el juez y eso, no están nada detallados; incluso, en lo primero que te vas a fijar es en lo plano del juez y del público, pues no son más que hojas de papel. Pero lo curioso es que en sí, el juego no se ve tan mal como podría pensarse.



Ya para resumir, con All Star Tennis '99 tenemos uno de los pocos juegos que hay para el Nintendo 64. La verdad es que no es un título muy espectacular, pero lo que lo ayuda es que no hay mucha competencia en su género. Es un juego de tenis un tanto serio, pero con las opciones extras, lo hacen un poco más llamativo. Algo que no nos gustó, fue la incursión de jugadores ficticios, o mejor dicho, la forma en la que fueron incluídos, ya que, mientras que los jugadores reales tienen su fotografía digitalizada, los ficticios la tienen dibujada, y realmente como que no encaja muy bien. Aunque no es un título de deportes tan impresionante como All Stars Baseball 2000 o International Super Star Soccer '98, All Star Tennis '99 es altamente recomendable, por los factores que ya mencionamos: No hay muchos juegos de Tenis y éste no está tan mal. Además, si te gusta el tenis de verdad, o el Pong de Atari y hay dos o más videojugadores en casa, ésta es una de las mejores opciones que tienes.



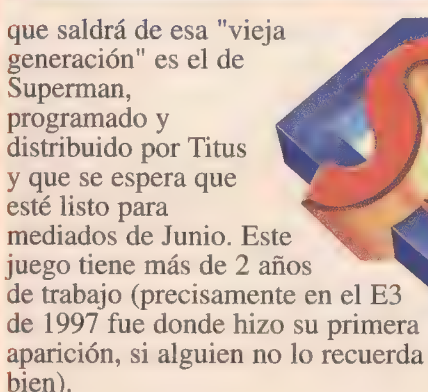
Superman no ha muerto...

# NOVEDADES

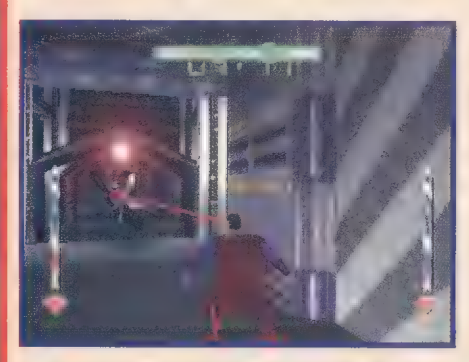
Si alguien recuerda, de la primera "Ola" de títulos que se anunciaron para el N64, el último de los juegos



que saldrá de esa "vieja generación" es el de Superman, programado y distribuido por Titus y que se espera que esté listo para mediados de Junio. Este juego tiene más de 2 años de trabajo (precisamente en el E3 de 1997 fue donde hizo su primera aparición, si alguien no lo recuerda bien).



Esta es definitivamente una muy buena noticia para los fanáticos de este personaje y es que debido a los



múltiples retrasos, ya se estaba poniendo en duda la aparición de este juego. Pero afortunadamente los programadores de Titus en Francia se pusieron las pilas a fines del 98 y lo que va de este 99 para pulirlo; la verdad es que sí lo necesitaba un poco, pues la versión que vimos hace poco más de un año aún dejaba mucho qué desear. Sin embargo, ahora con algunas pantallas de juego que nos hicieron llegar las personas de Titus, se puede ver que hay una mejoría en cuestión de gráficos y lo mismo dicen que se aplica para la movilidad y el factor diversión.

Por si alguién no recuerda bien, o no le interesó leer sobre Superman para N64 en el momento en el que hablamos de él, podemos adelantar que se trata de un juego de Acción - Aventura en el que Superman tiene que cumplir con diversos objetivos, entre los que están el rescate de Lois Lane, lanzarse su reglamentario "Round" contra Lex Luthor o evitar la destrucción de ciudad Metrópoli a manos de su más temible enemigo: Darkseed. Superman debe enfrentarse a una buena cantidad de rivales y enemigos y para hacerles frente



puede usar sus habilidades más famosas, como su súper fuerza, su visión de rayos caloríficos y su gran velocidad.

El juego utiliza una perspectiva de tercera persona muy recurrida en los juegos de 3D. Es decir, la "cámara" siempre estará detrás de Superman, pero también como ocurre en estos juegos podrás modificar un poco la visión en este título.

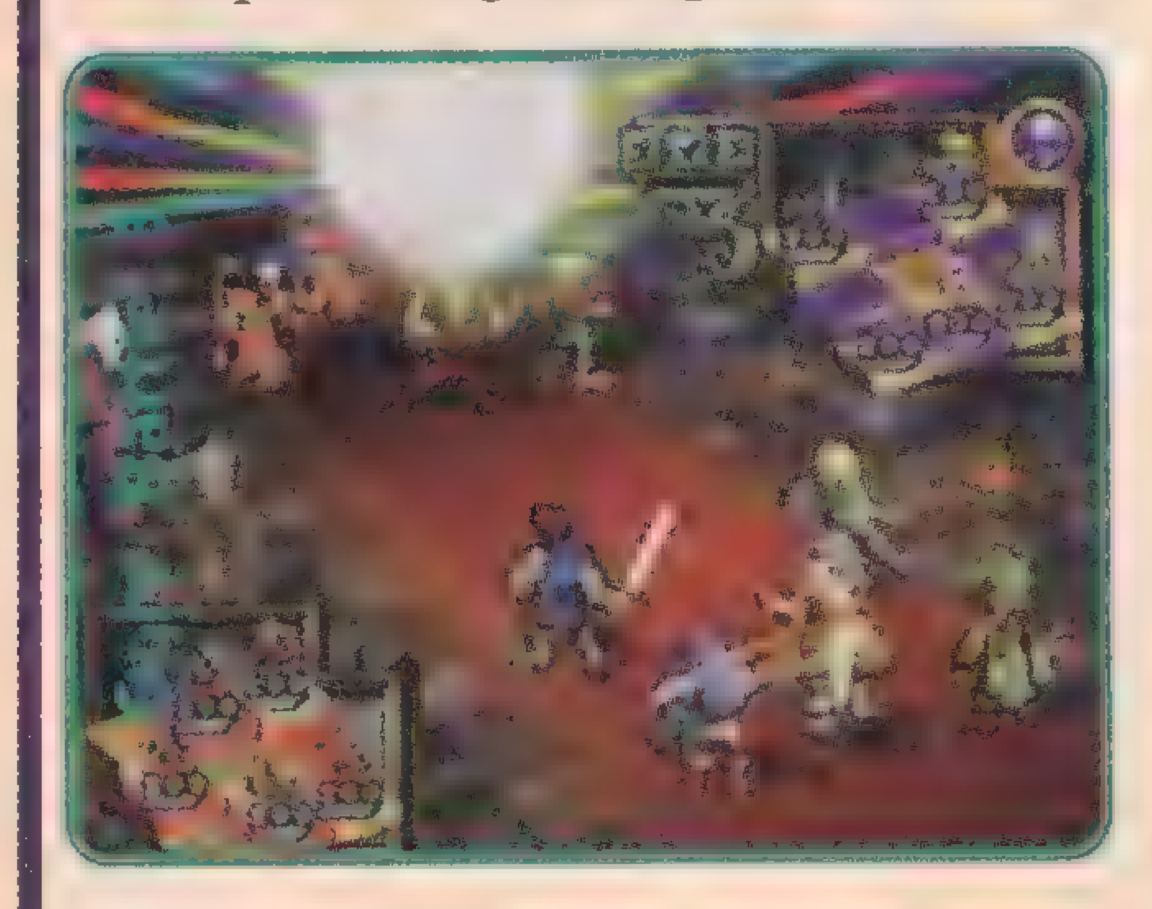
Pues a decir de la gente de Titus y por las apariencias, este juego promete bastante. Sin embargo, aún le falta pasar por las "exigentes manos" de nuestros analistas para que te podamos dar nuestro punto de vista crítico del juego (probablemente para el siguiente ejemplar) y ver el resultado de tanto tiempo de desarrollo.

*Titus se encuentra trabajando también en una versión de este título para el Game Boy.*



# ESPECIAL

Ya hemos mencionado en repetidas ocasiones que para tener lista la información en la revista, debemos tenerla al menos con 2 meses de anticipación. ¿Para qué recordar



este suceso? Bueno, pues es que unas cuantas semanas antes de que se llevara a cabo el E3 de Mayo en la ciudad de Los Angeles, Nintendo dio a conocer una lista en la que se encontraba lo más sobresaliente que iba a presentar esta compañía y algunos licenciatarios. Esta lista nos dará una mejor idea de lo que tendremos en nuestros próximos números de la revista, así como adelanto a este importantísimo evento que se celebra cada año (esta vez se llevó a cabo en Los Angeles).

Nintendo piensa tener un fin de año muy fuerte y todavía más importante que en el mismo período del año pasado y si no lo crees, sólo hay que ver la siguiente lista de juegos que solamente Nintendo piensa distribuir: Uno de los títulos que se esperan con muchísima anticipación es la versión de Donkey Kong para el N64.




Este es un juego de acción - aventura muy al estilo de títulos como Mario 64 o Banjo-Kazooie pero obviamente con más elementos nuevos, mejores gráficos y muy buena música. Y si hablamos de expectación, qué se puede decir de Perfect Dark, este juego que se podría considerar como la secuela de Goldeneye 007 pero desarrollado en un contexto futurista y con innumerables mejorías sobre Goldeneye (todavía considerado un excelente juego).

Y para completar la trilogía de títulos estrellas programados por Rare debemos mencionar a Jet Force Gemini, un juego que aunque no hace mucho ruido, promete ser sensacional como todo lo que ha venido haciendo Rare.

También tenemos títulos de estrategia en tiempo real y nada mejor para este género, que los juegos más representativos de él: Command & Conquer y Starcraft (De Command & Conquer tenemos un reporte previo en este ejemplar).

La secuelas también forman una parte muy importante de la lista de títulos de Nintendo, y es que Nintendo viene con: F-1 World Grand Prix II, Ken Griffey Jr.'s Slugfest y Kobe Bryant in NBA Courtside II.

Por cierto, las secuelas anteriormente mencionadas pertenecen a la línea de Nintendo Sports, la cual se va a completar con el juego Mario Golf, el cual aunque no se trata de un título demasiado serio, sí es muy entretenido.

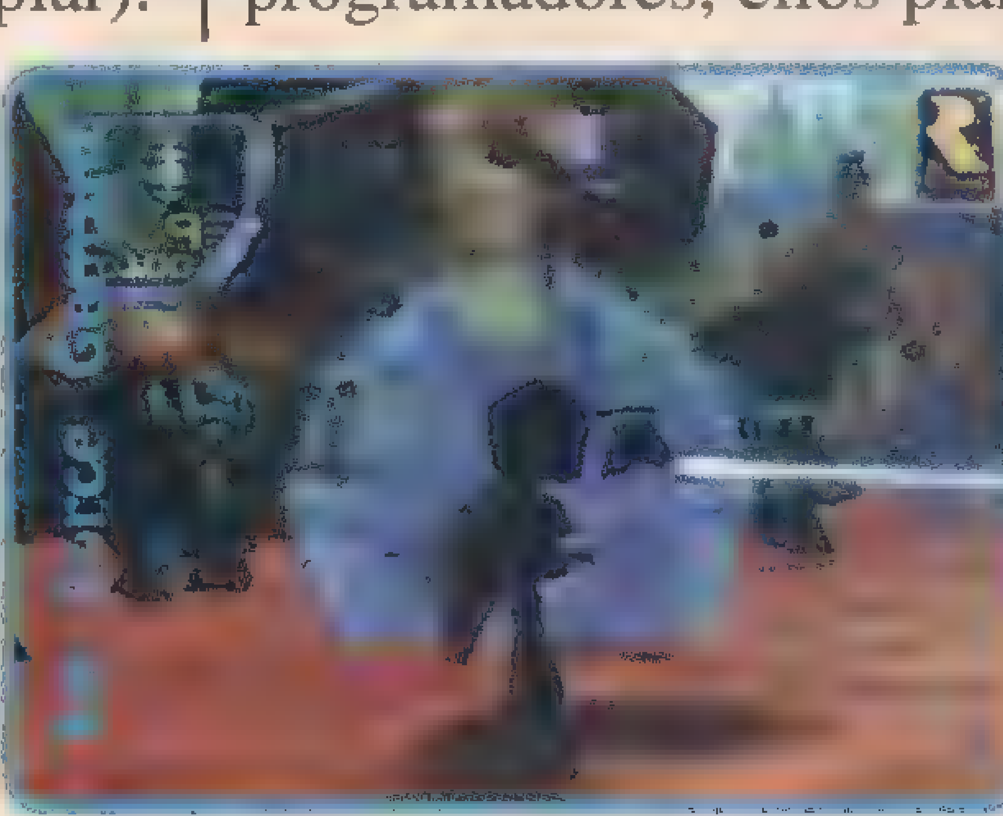
Star Wars: Episode 1 Racer es un título que estuvo presente en el evento, pero no lo podríamos considerar como un juego muy "nuevo", pues ya está en este



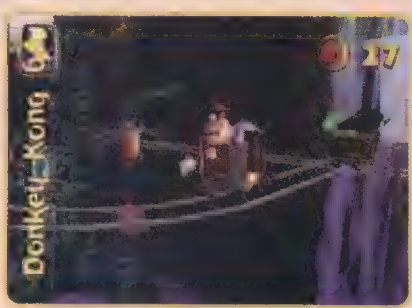

momento a la venta.

Para los aficionados a los juegos RPG, Nintendo tiene en su lista a Ogre Battle 3. Por cierto, este juego se ha estado puliendo en los estudios de "Quest" en Japón, sobre todo en el aspecto gráfico, pues se han agregado algunos efectos muy buenos para las magias empleadas en batallas.

Dentro del nuevo género (o más bien, desde el nuevo enfoque al género) que creó Resident Evil 2, Nintendo prepara un juego de horror de nombre Eternal Darkness y que está siendo programado en Canadá; según los programadores, ellos planean hacer un juego todavía más terrorífico que Resident Evil. Pues todo será cuestión de esperar y ver si esto es cierto; y si lo es, definitivamente pondrá fin a

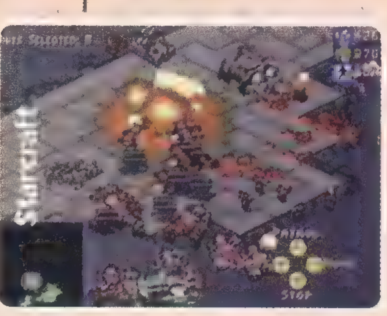


esa imagen errónea que existía de Nintendo en el sentido de que ellos no sacaban juegos que tuvieran cierto grado de violencia.




Por cierto, otro título, que aunque no es de Horror, pero es para una audiencia más madura es el de Riqa, del cual no hay demasiada información más que es muy del estilo de Perfect Dark.

Pokémon es una franquicia que se ha colocado muy bien en el gusto de los videojugadores de nuestro continente y eso es fácil de notar desde que Nintendo mostrará 2 juegos de esta serie para el N64: Pokémon Stadium y Pokémon Snap. De ambos juegos ya tuvimos la oportunidad de hablar más a fondo en este mismo ejemplar.




Ya para terminar (tan solo con Nintendo en el aspecto N64) nos sorprendió el anuncio de que ellos engrosarán la lista del género de títulos de carreras, pero no con cualquier juego, sino con una serie




muy importante de la compañía Namco: Ridge Racer.

Este juego que presumiblemente se llamará Ridge Racer 64 es uno de los que más curiosidad ha despertado en la redacción de Club Nin.

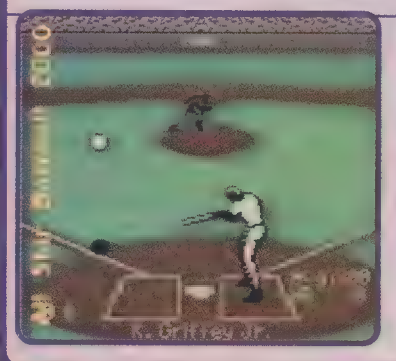
De Game Boy, los anuncios que hizo Nintendo fueron muy buenos. La lista está llena de juegos que próximamente (o hasta en este ejemplar) revisaremos. Pokémon Yellow es la tercera versión del juego Pokémon y está basada en el juego "Pokémon Pikachu" de Japón (compatible con los otros dos juegos de Pokémon). Conker Pocket Tales aparecerá antes que la versión de N64. Pokémon Pinball es un muy buen juego de Pinball y con la función de Rumble incluída. Ken Griffey Jr.'s Slugfest es el primer título en aprovechar una técnica especial de programación exclusiva para juegos del GB Color. Las adaptaciones no se hicieron esperar y de los antiguos juegos de NES veremos las versiones modernas Bionic Commando y Crystalis. Y las adaptaciones del N64 son F1 World Grand Prix y Mario Golf.



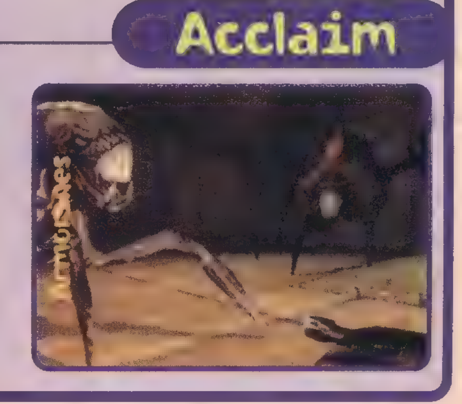

Ahora seguimos con una lista de lo que las compañías exhibieron en el evento y algunos comentarios previos sobre estos juegos.

| *Juego* | *Formato* | *Juego* | *Formato* |
|---|---|---|---|
| **All Star Baseball 2000** | **GBC** | **NHL Breakaway 2000** | **N64** |
| **Armorines** | **N64** | **ReVolt** | **N64** |
| **Bust-a-Move 99** | **GBC** | **Shadowman** | **N64** |
| **Supercross 2000** | **N64** | **WWF Attitude** | **N64** |
| **Quarterback Club 2000** | **N64** | **WWF Attitude** | **GBC** |
| **NBA JAM 2000** | **N64** | | |

## Acclaim




En el evento se esperaba un anuncio sobre su franquicia más importante de Acclaim para el N64: Turok 3. Si eso ocurrió, entonces para el siguiente mes tendremos la información completa al respecto. Pero para poder hacer la espera no tan larga, hay juegos que nos tendrán bastante ocupados como Shadowman, WWF Attitude o Armorines.



| Juego | Formato |
|---|---|
| Asteroids | GBC |
| A Bug's Life | N64 |
| Disney's Tarzan | GBC |
| Quake II | N64 |
| Space Invaders | N64 |

| Juego | Formato |
|---|---|
| Spider-man | N64 |
| Toy Story 2 | N64 |
| Toy Story 2 | GBC |
| Vigilante 8: Second Offense | N64 |



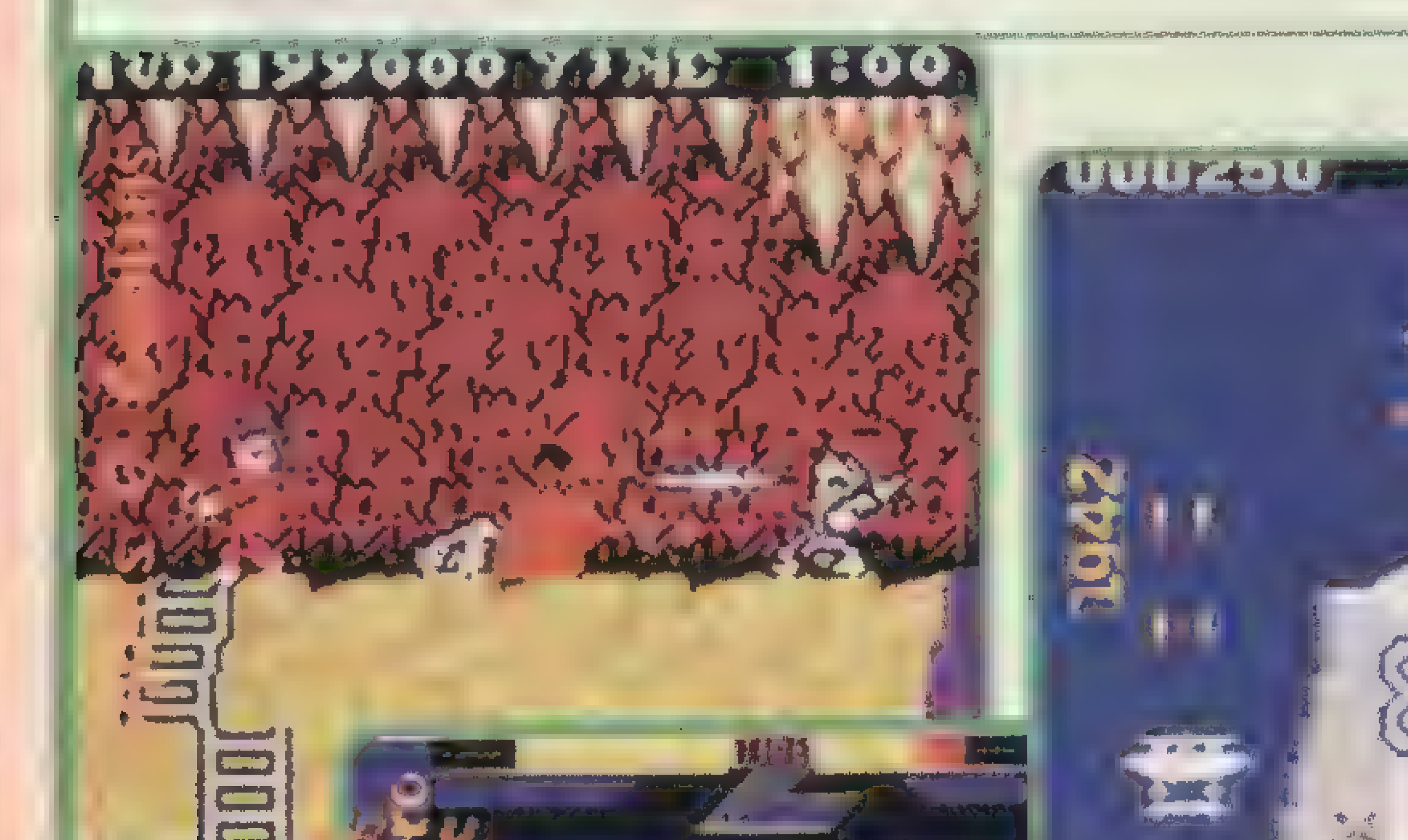

## Activision

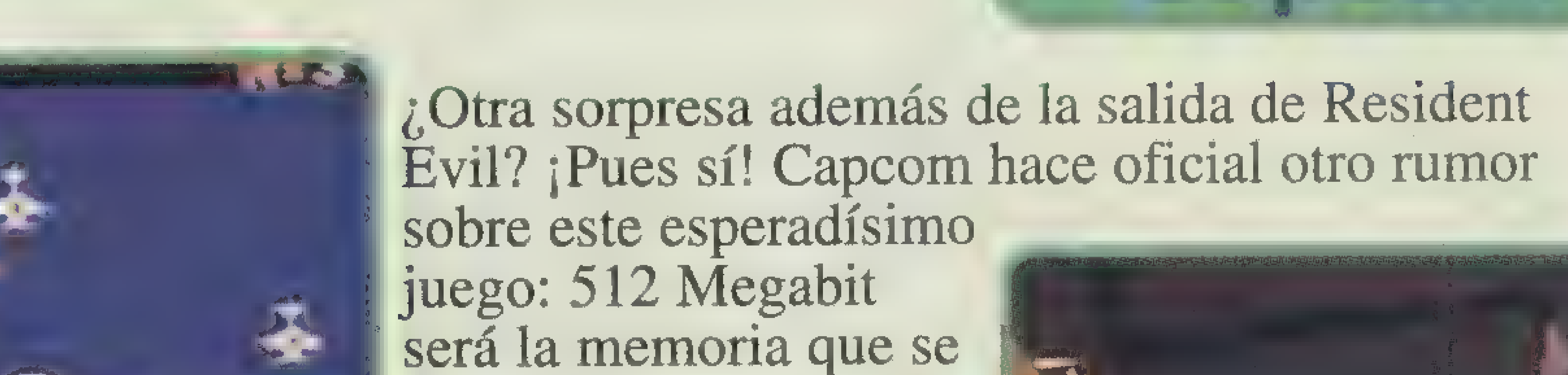
Existe una diferencia enorme del Activisión que vimos el año pasado a éste. Definitivamente han entrado muy fuerte a lo que son las plataformas de Nintendo. Algo que es muy importante de notar es el hecho de que ahora ellos son los propietarios de la licencia para producir juegos de Disney y con tantas cosas de ellos en el camino.

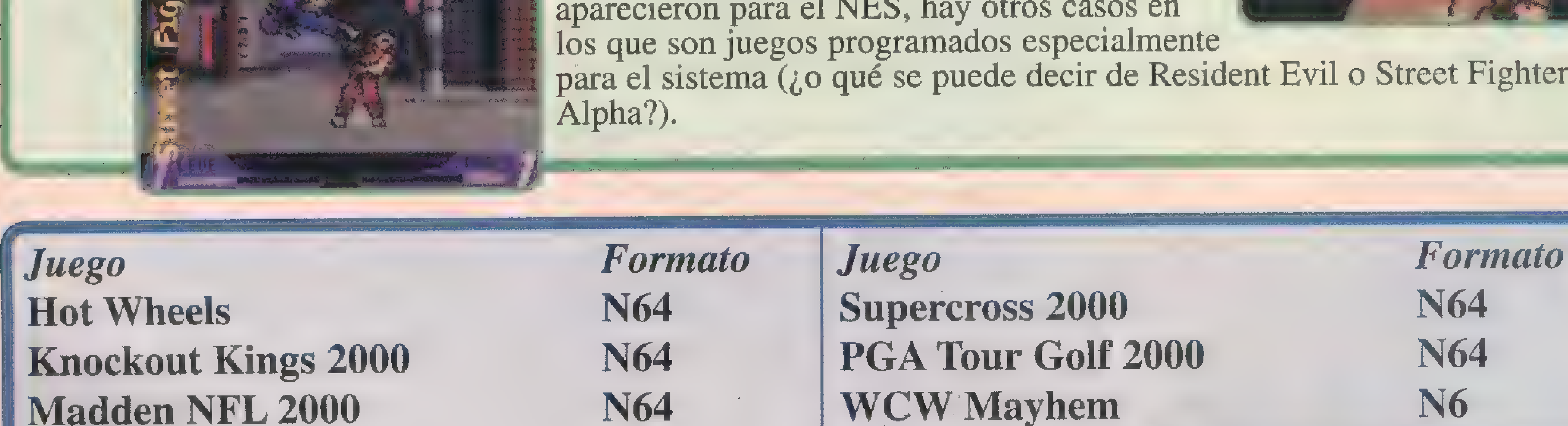
| Juego | Formato |
|---|---|
| Resident Evil 2 | N64 |
| 1942 | GBC |
| Bionic Commando | GBC |
| Ghosts & Goblins | GBC |

| Juego | Formato |
|---|---|
| Magical Tetris Challenge | GBC |
| Resident Evil | GBC |
| Street Fighter Alpha | GBC |

## Capcom






¿Otra sorpresa además de la salida de Resident Evil? ¡Pues sí! Capcom hace oficial otro rumor sobre este esperadísimo juego: 512 Megabit será la memoria que se usará para guardar la información del juego. También sorprende la gran cantidad de juegos que hay para el GB Color y aunque algunos son adaptaciones de los originales que aparecieron para el NES, hay otros casos en los que son juegos programados especialmente para el sistema (¿o qué se puede decir de Resident Evil o Street Fighter Alpha?).

| Juego | Formato |
|---|---|
| Hot Wheels | N64 |
| Knockout Kings 2000 | N64 |
| Madden NFL 2000 | N64 |
| NBA Live 2000 | N64 |

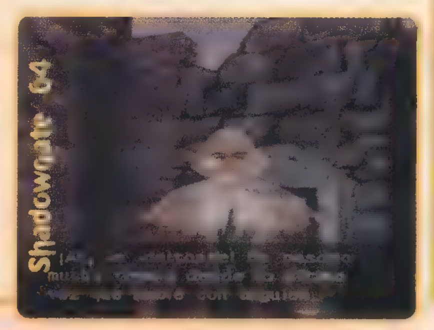
| Juego | Formato |
|---|---|
| Supercross 2000 | N64 |
| PGA Tour Golf 2000 | N64 |
| WCW Mayhem | N6 |




## Electronic Arts [EA Sports]

Bueno, pues aquí se puede ver que ni tardados ni perezosos, los chicos de EA ya le están sacando provecho a su recién adquirida licencia de la WCW. Y bueno, las noticias usuales como que sus series deportivas regresan con muchas mejorías y listas para tener el "2000" en sus nombres.

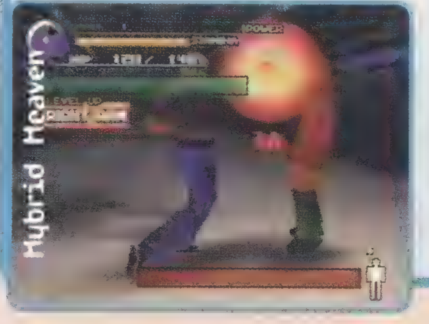
| Juego | Formato |
|---|---|
| Catwoman | GBC |
| Daikatana | N64 |
| Deja VÚ 1 y 2 | GBC |
| Hyper Byke | N64 |
| Shadowgate 64 | N64 |
| Spy Vs. Spy | GBC |
| Top Gear Rally 2 | N64 |




## Kemco

Parece increíble que siendo una compañía tan pequeña (no creerían la cantidad de personas que trabajan en Kemco) sea una de los licenciatarios con más proyectos para el N64 y el GBC. Además de los que mencionamos aquí, existen más juegos para el GBC que ya podremos ver en el siguiente número, pero repetimos que nos parece increíble la cantidad de proyectos, y sobre todo tan buenos que tienen para el futuro.

| Juego | Formato |
|---|---|
| Azure Dreams | GBC |
| Castlevania II | N64 |
| Castlevania II | GBC |
| Hybrid Heaven | N64 |
| ISSS 2000 | N64 |
| Metal Gear Solid | GBC |
| Motocross Maniacs | GBC |
| NBA In the Zone 2000 | N64 |
| NHL Blades of Steel 2000 | N64 |
| Spawn | GBC |



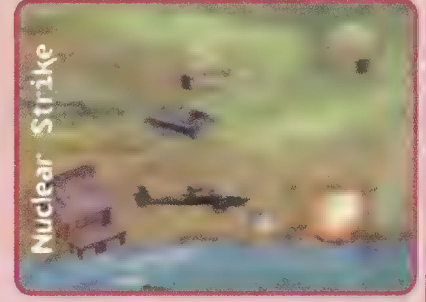

## Konami

Uno no puede dejar  de sorprenderse con la línea de juegos que presentó Konami. Primero que nada la noticia de Castlevania II para el N64. Realmente este es un juego que hay que ver y del que TENEMOS que hablar a futuro. La versión de Castlevania para GBC es la de NES (Simon's Quest). Hybrid Heaven es un título excelente (RPG / Acción). Quizá la mayor sorpresa para nosotros fue Metal Gear Solid para el GB Color.

| Juego | Formato |
|---|---|
| Bassmasters 2000 | N64 |
| FIFA 2000 | N64 |
| Madden NFL 2000 | GBC |
| Micromachines V3 | GBC |
| Nomen Quest | N64 |
| Nuclear Strike | N64 |
| Road ßRash 64 | N64 |
| Rugrats Scavenger Hunt | N64 |
| Tiger Woods Golf | GBC |
| WWF | N64 |
| WWF | GBC |
| Yoda's Story | GBC |

Del THQ que vimos hace un año al de este hay muchas diferencias: Perdieron licencias muy importantes pero también ganaron algunas y otras las aseguraron. Como vemos: Ellos mantienen la licencia de EA para distribuir todos sus juegos de GB, así como algunos de N64. Aunque perdieron la licencia de la WCW ganaron otra muy importante: la de la WWF. Además de eso, lanzarán algunos juegos "originales".






## THQ

| *Juego* | *Formato* | *Juego* | *Formato* |
|---|---|---|---|
| **Blitz 2000** | **N64** | **Paperboy 3D** | **N64** |
| **Gauntlet Legends** | **N64** | **Paperboy** | **GBC** |
| **Hydrothunder** | **N64** | **San Francisco Rush** | **GBC** |
| **Mortal Kombat: Special Forces** | **N64** | **World Driver Championship** | **N64** |



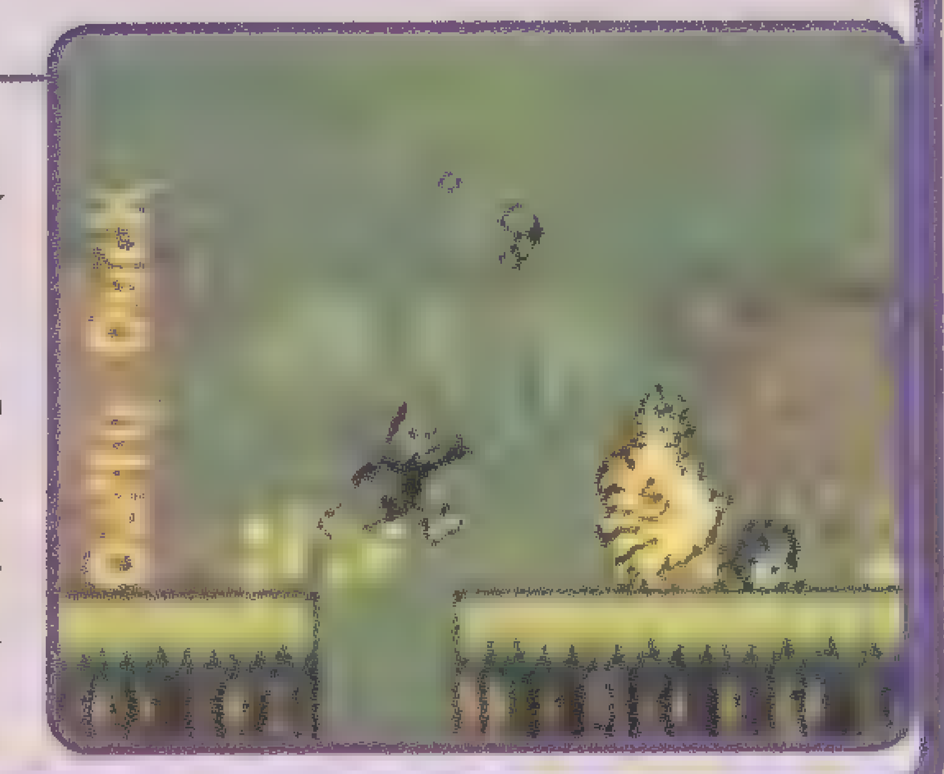

## Midway

Como siempre, se espera que esta lista sea mayor al regresar del E3. Muchos consideran que los juegos de Midway en general no son tan buenos como los de otras compañías. Pero en esta ocasión quedamos muy sorprendidos del trabajo de adaptación de juegos como Blitz 2000 ó Gauntlet Legends. Otro excelente juego de ellos es World Driver Championship (Programado por Boss Studios).

| *Juego* | *Formato* | *Juego* | *Formato* |
|---|---|---|---|
| **Blaster Master** | **GBC** | **Road Runner** | **GBC** |
| **Daffy Duck** | **GBC** | **Speedy Gonzales** | **GBC** |
| **Looney Tunes** | **GBC** | **Tazmanian Rush** | **GBC** |
| **Quest RPG Brian's Journey** | **GBC** | | |

## Sunsoft

Sunsoft ya tenía rato que no hacía nada con su licencia de los WB, sin embargo aquí hay algo muy raro: ¿Infogrames y Sunsoft compartiendo la misma licencia?. De cualquier forma es bueno ver toda esta cantidad de juegos para el GBC, pero lo que a nosostros nos pareció excelente, es la idea de relanzar juegos de NES en el GBC y que ellos decidieran sacar ese gran clásico que es Blaster Master. Es muy probable que para el siguiente mes estemos hablando de todavía más juegos de Sunsoft para el GBC que los que están aquí listados.




## Y para terminar, una lista con múltiples juegos de varias compañías

| *Juego* | *Compañia* | *Sistema* |
|---|---|---|
| Army Men: Sarge's Heroes | 3DO | N64 |
| Asteroids 64 | Crave | N64 |
| Babe & Friends | Crave | GBC |
| Bass Hunter 64 | Rock Star | N64 |
| BattleTanx 2 | 3DO | N64 |
| Caesars Palace | Crave | N64 |
| Carmageddon | Interplay | N64 |
| Duck Dogers | Infogrames | N64 |
| Duke Nukem | GT Interactive | GBC |
| Earthworm Jim 3D | Rockstar | N64 |
| Earthworm Jim 3 | Crave | GBC |
| Harrier 2001 | Video System | N64 |
| Lonney Tunes Space Race | Infogrames | N64 |
| Monster truck Madness | Rock Star | N64 |
| Monopoly | Hasbro | N64 |
| Rainbow Six | Red Storm | N64 |
| Rainbow Six | Red Storm | GBC |
| Rat Attack | Mindscape | N64 |
| Roadsters' 99 | Titus | N64 |
| Taz Express | Infogrames | N64 |
| Tomb Raider | Eidos | GBC |
| V-Rally 99 | Infogrames | GBC |
| Winback | Koei / Nintendo | N64 |




Además de todos los juegos mencionados anteriormente, hace falta ver las típicas sorpresas con las que salen las compañías a última hora. Por eso te recomendamos que estés muy pendiente de toda la información que tendremos en el ejemplar del próximo mes. Pero por lo menos con este adelanto, nos podemos dar cuenta los videojugadores del excelente año que nos espera.



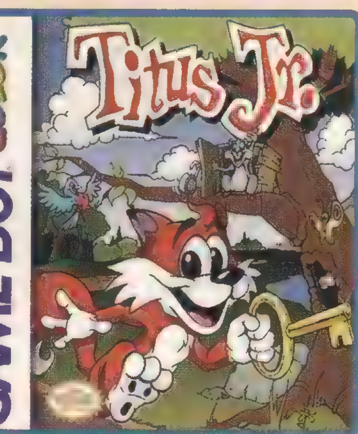
## ¡DE ULTIMO MINUTO!

Bueno, y ya que habíamos hablando de la compañía francesa Titus, tenemos que aprovechar para avisar que se preparan para lanzar un nuevo juego para el GBC. Este juego tiene el nombre Titus Jr. y el protagonista se trata nada más y nada menos que del Zorro Titus, la mascota de la compañía (alguien que ya haya tenido algún juego de Titus seguro lo identificará).
Este juego se maneja en una perspectiva de 2D, en la cual son muy buenos programando en Titus. A grandes rasgos en este título el personaje debe ir avanzando por distintos mundos llenos de peligros en los que debe ir recolectando ítems. Este juego es compatible tanto con el Game Boy Color como con cualquier modelo previo.



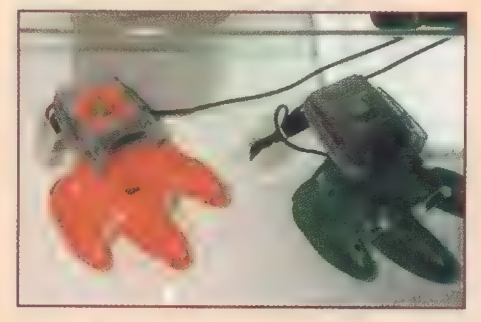
Aunque tampoco lo hemos jugado, sabemos por la experiencia ya antes mencionada, que se trata de una buena opción para los que gustan de esos juegos clásicos de plataformas.
En fin, esto es lo que podemos decir de esta compañía por el momento, esperamos que para el siguiente mes que regresemos del E3, podamos traer más información de juegos que (suponemos) ellos deben estar programado como Hercules o Xena ¿Alguien los recuerda? ¡Nosotros sí!




## GB Pack en América

Hace ya algo de tiempo que los japoneses disfrutaban de algo que nosotros los videojugadores americanos no teníamos: El adaptador de Nintendo con el que podías conectar tu cartucho de GB al Control del N64 y de ahí leer algunos datos para pasarlos a juegos -precisamente- de N64. Este adaptador fue presentado en el Space World de 97 y el juego con el que se empleó por primera vez este adaptador fue la primera versión de Pokémon Stadium y después con muchos otros como Legend of the River King GB y N64.
Bueno, desde aquel entonces, muchos de nosotros nos preguntábamos cuándo es que podríamos tener el GB Pak, no sólo por el hecho de tenerlo, sino para disfrutar de juegos como Pokémon Stadium en nuestro continente; y afortunadamente después de algún tiempo de espera, Nintendo ha hecho oficial el anuncio de este adaptador así como de un par de juegos que serán compatibles con él.



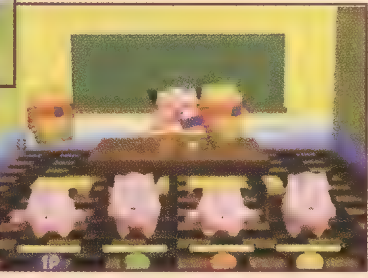
Bien, además de saber que este adaptador pronto estará en el mercado americano, la otra noticia que nos da mucho gusto dar es que Nintendo lanzará en este continente el juego de Pokémon Stadium para N64. Y para hacer todavía más buena esta noticia, la versión que veremos en nuestro continente es la segunda para los videojugadores japoneses.



Hay que recordar que Pokémon Stadium es un juego en el que puedes leer la información de tu cartucho de GB (los datos, niveles, ataques y todo esa información) de Pokémon y llevar a esos mismos monstruos a pelear contra otros videojugadores, pero estas peleas se verán con increíbles efectos 3D en la pantalla de tu TV. La versión de N64 que llegará a nuestro continente además de tener esta función, también tendrá una buena cantidad de mini juegos en los que puedes jugar con algunos personajes que ya están preestablecidos o con los de tu cartucho de GB.
El otro juego con el que será compatible este adaptador es el nuevo Tetris de N64. Este juego podrá leer la información que tienes guardada en la memoria del cartucho Tetris DX para el Game Boy Color (no es el mismo Tetris del que estamos hablando en esta revista, este Tetris es uno totalmente nuevo).

*Los gráficos de este juego son excelentes. Y es fácil darse cuenta con las magias y los ataques de los Pokémons.*

Desde que son 2 títulos los que se esperan que sean compatibles desde el principio con este juego, aún existe la pregunta de ¿Se venderá el adaptador junto con alguno de los títulos mencionados anteriormente?



(costumbre muy común por parte de Nintendo) o ¿Se venderá por separado? Lo más probable es que se venda en paquete en conjunto a Pokémon Stadium, sin embargo esto último no es 100% seguro, pero se perfila como la opción más probable.

Nintendo

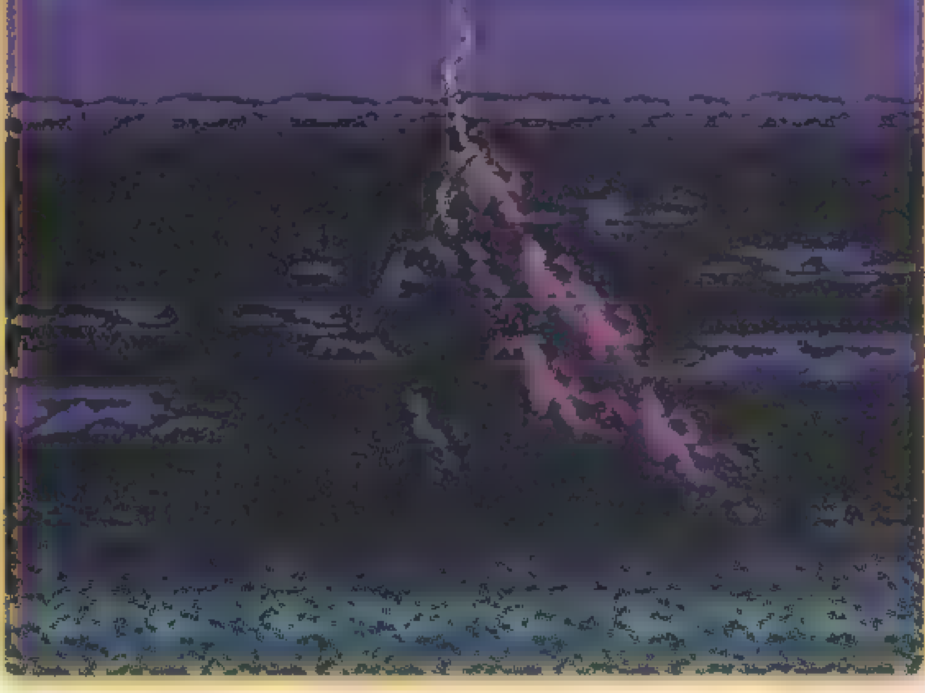
# MUSEO

*Muchos son los juegos que han marcado época por sus gráficos, jugabilidad, diversión, etc. Pero hay uno al que no se le dio el mérito que merece y que debe ser reconocido por su amplia variedad de estos y otros detalles, estamos hablando de Little Samson para el Nintendo Entertainment System. Este, como muchos otros juegos de Taito, lleva consigo el "Feeling" tan especial que nos transmiten los juegos de esta marca, un tanto tiernos, pero no por eso son fáciles. Al contrario, Little Samson requiere de gran habilidad y buen manejo de los personajes, los cuales son muy diferentes entre sí y hace que el juego sea más que eliminar enemigos e ir avanzando.*

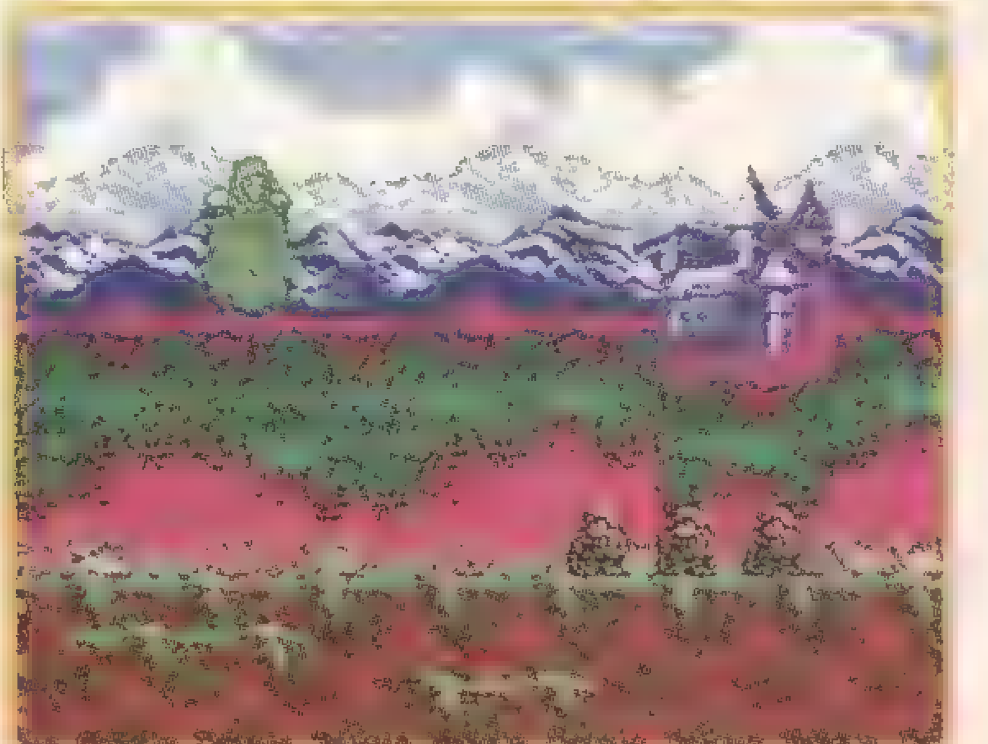
## LITTLE SAMSON

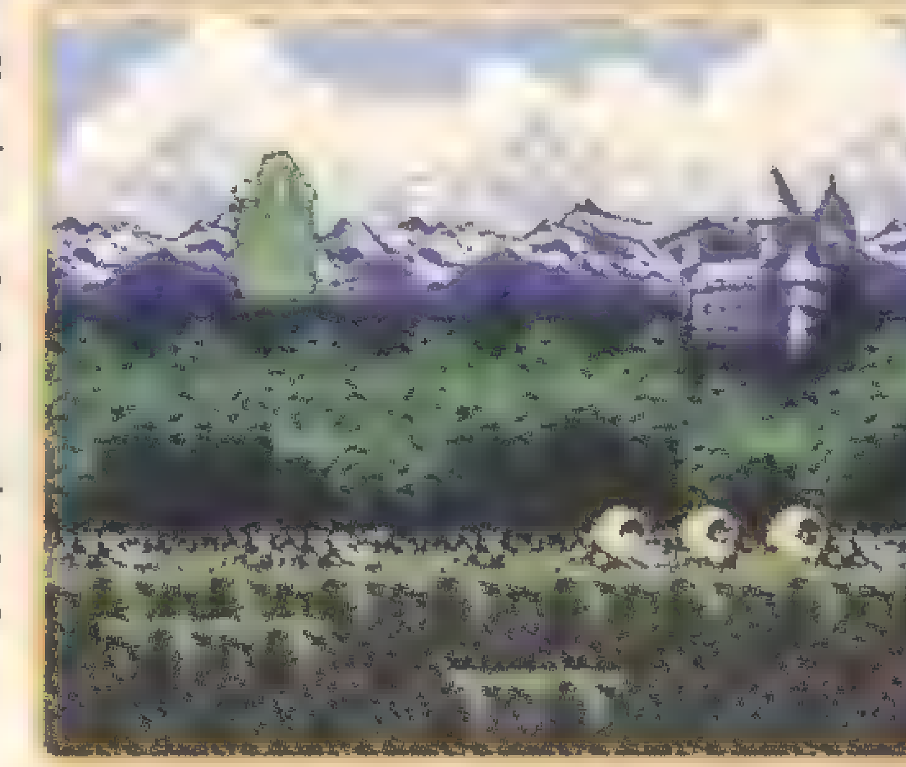
Este título fue lanzado en Noviembre de 1992, cuando los juegos empezaban a ser un poco más serios, complicados y mejor elaborados. Para no quedarse atrás, este juego cuenta, como ya lo mencionamos, con distintos personajes, introducción ni muy corta, ni tampoco demasiado larga, de hecho, al ver la introducción sin saber de qué trata el juego, te dabas cuenta vagamente de la historia del juego y además tiene dos diferentes finales, de acuerdo al grado de dificultad que elijas al comenzar un juego.

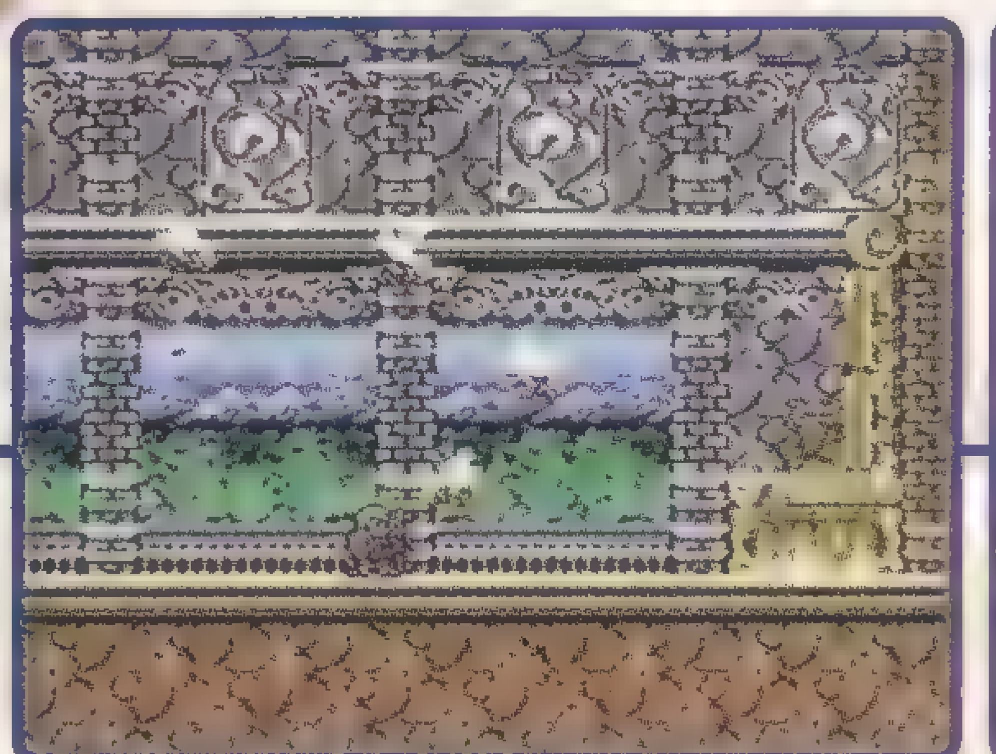
## LA HISTORIA

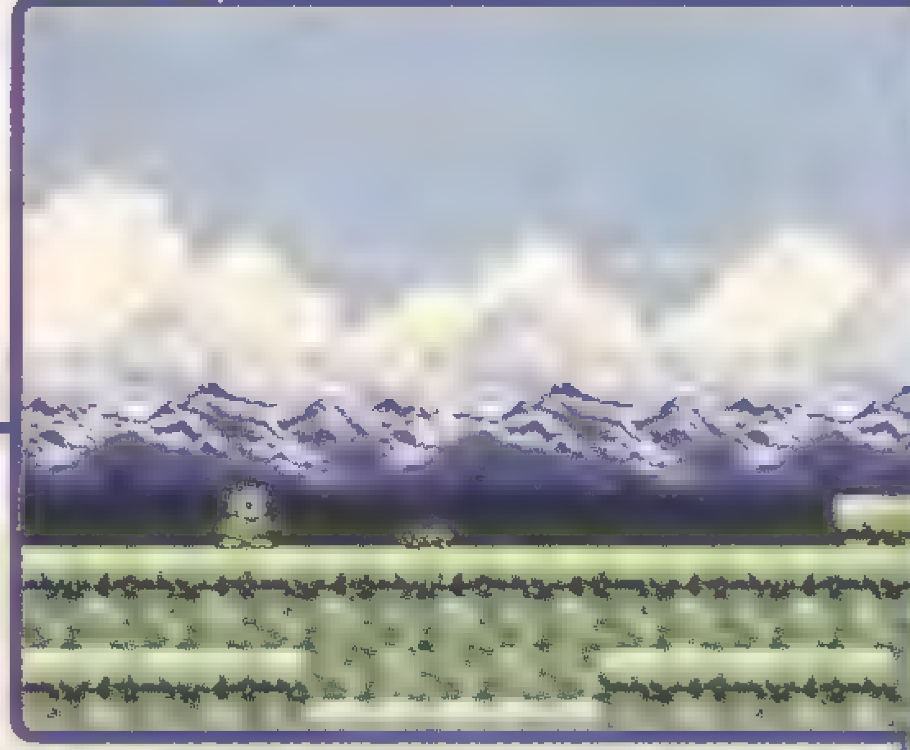


El imperio Forgy fue invadido por el prícipe de las tinieblas, el malvado hechicero Ta-Keed. Así que lo que hizo el monarca del reino, fue enviar por los únicos sujetos capaces de detener a Ta-Keed: Samson, un jóven alpinista que posee la Campana Mágica, a Kikira el dragón, Gamm el gólem de piedra y a K. O. el ratón. Pues sólo ellos podían destruir a Ta-Keed, además, no cobraban por sus servicios.

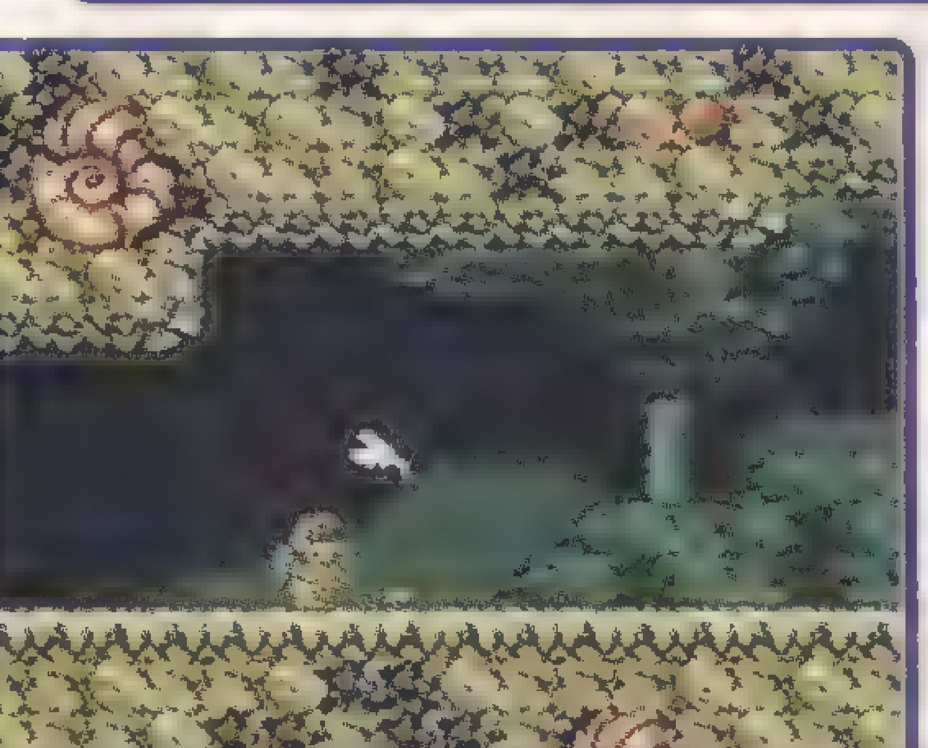


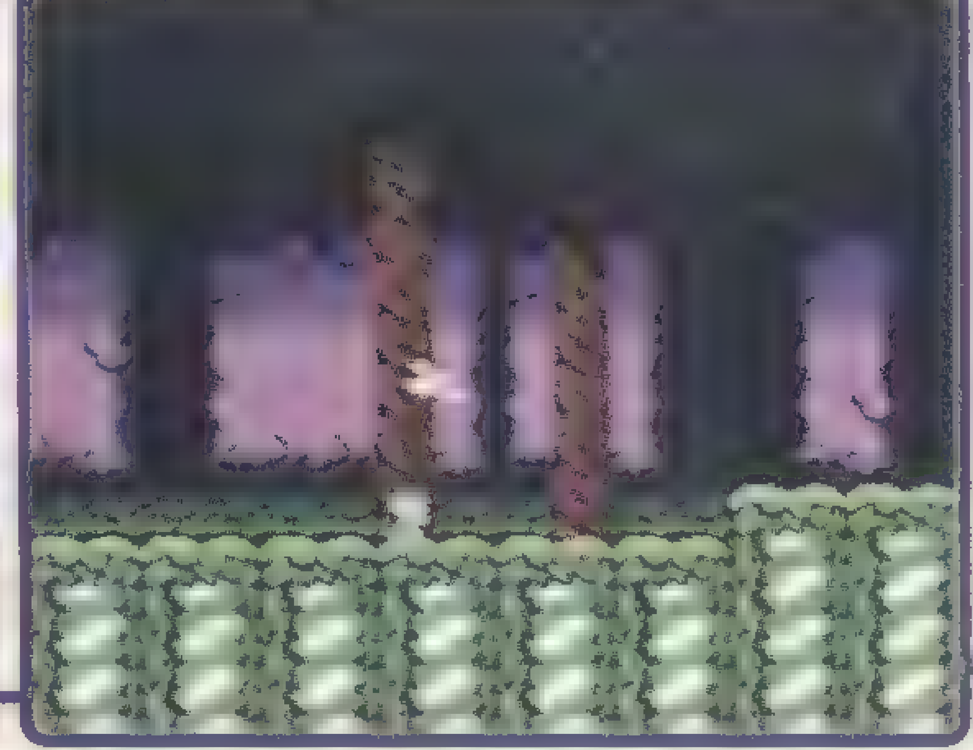


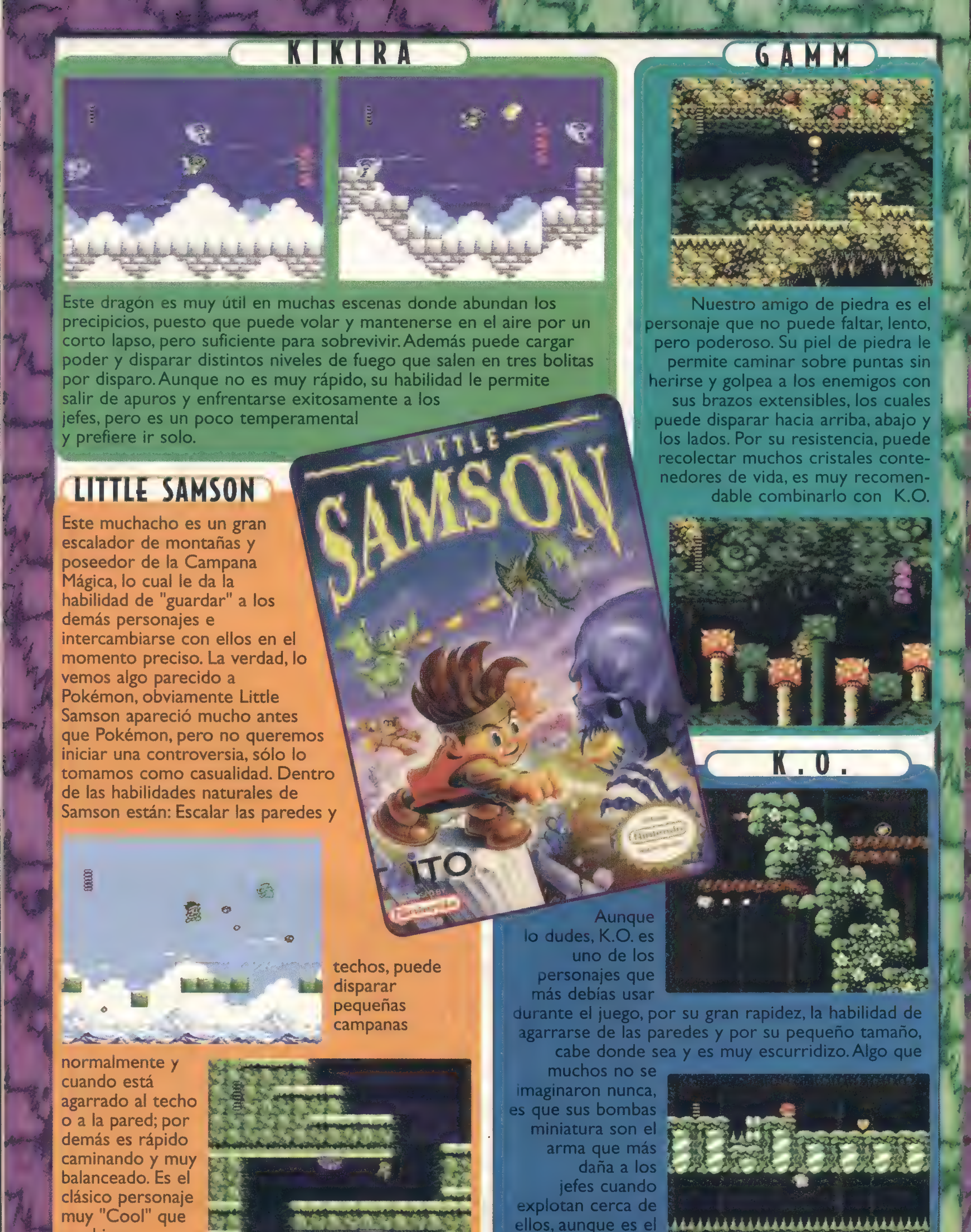




Así es que en la introducción, puedes apreciar cómo fueron entregados los mensajes a cada uno de los héroes de este entretenido juego, ¡las palomas tuvieron que hacer el trabajo, porque nadie podía salir vivo del reino!








## KIKIRA

Este dragón es muy útil en muchas escenas donde abundan los precipicios, puesto que puede volar y mantenerse en el aire por un corto lapso, pero suficiente para sobrevivir. Además puede cargar poder y disparar distintos niveles de fuego que salen en tres bolitas por disparo. Aunque no es muy rápido, su habilidad le permite salir de apuros y enfrentarse exitosamente a los jefes, pero es un poco temperamental y prefiere ir solo.

## GAMM

Nuestro amigo de piedra es el personaje que no puede faltar, lento, pero poderoso. Su piel de piedra le permite caminar sobre puntas sin herirse y golpea a los enemigos con sus brazos extensibles, los cuales puede disparar hacia arriba, abajo y los lados. Por su resistencia, puede recolectar muchos cristales contenedores de vida, es muy recomendable combinarlo con K.O.

## LITTLE SAMSON

Este muchacho es un gran escalador de montañas y poseedor de la Campana Mágica, lo cual le da la habilidad de "guardar" a los demás personajes e intercambiarse con ellos en el momento preciso. La verdad, lo vemos algo parecido a Pokémon, obviamente Little Samson apareció mucho antes que Pokémon, pero no queremos iniciar una controversia, sólo lo tomamos como casualidad. Dentro de las habilidades naturales de Samson están: Escalar las paredes y techos, puede disparar pequeñas campanas normalmente y cuando está agarrado al techo o a la pared; por demás es rápido caminando y muy balanceado. Es el clásico personaje muy "Cool" que cae bien.

## K.O.

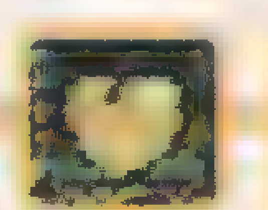
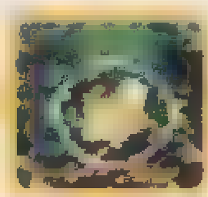
Aunque lo dudes, K.O. es uno de los personajes que más debías usar durante el juego, por su gran rapidez, la habilidad de agarrarse de las paredes y por su pequeño tamaño, cabe donde sea y es muy escurridizo. Algo que muchos no se imaginaron nunca, es que sus bombas miniatura son el arma que más daña a los jefes cuando explotan cerca de ellos, aunque es el más vulnerable.

## PASSWORD

Al iniciar tu juego podías elegir entre una nueva aventura o si querías introducir tu password para continuar con un juego avanzado; el password era muy sencillo pues sólo era de cuatro caracteres, así que incluso, lo podías memorizar. Esto es muy bueno en cualquier juego, ya sea actual o antiguo, pues era y es una lata anotar e introducir un password de más de diez símbolos y luego fallabas en un número y ya no servía.

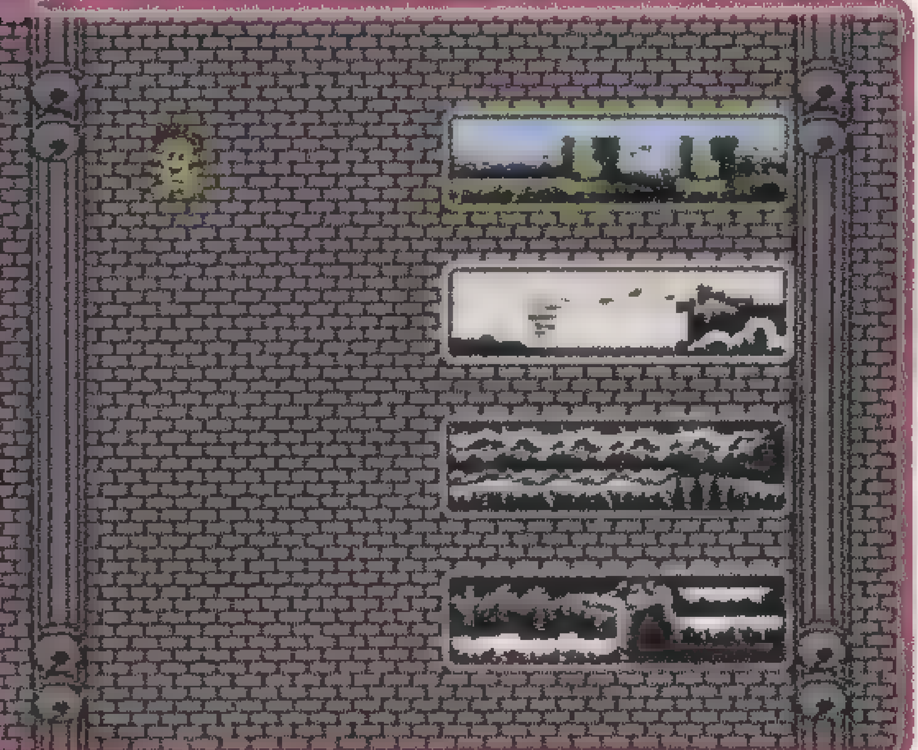
## LOS ITEMS

Los ítems no podían faltar en este juego, son pocos en realidad, pero muy útiles. Dentro de estos encontramos el corazón sencillo que subía una línea de vida, el corazón grande que subía un poco más, el contenedor de vida, las vidas y el mejor, una botellita que te subía toda la vida de golpe.

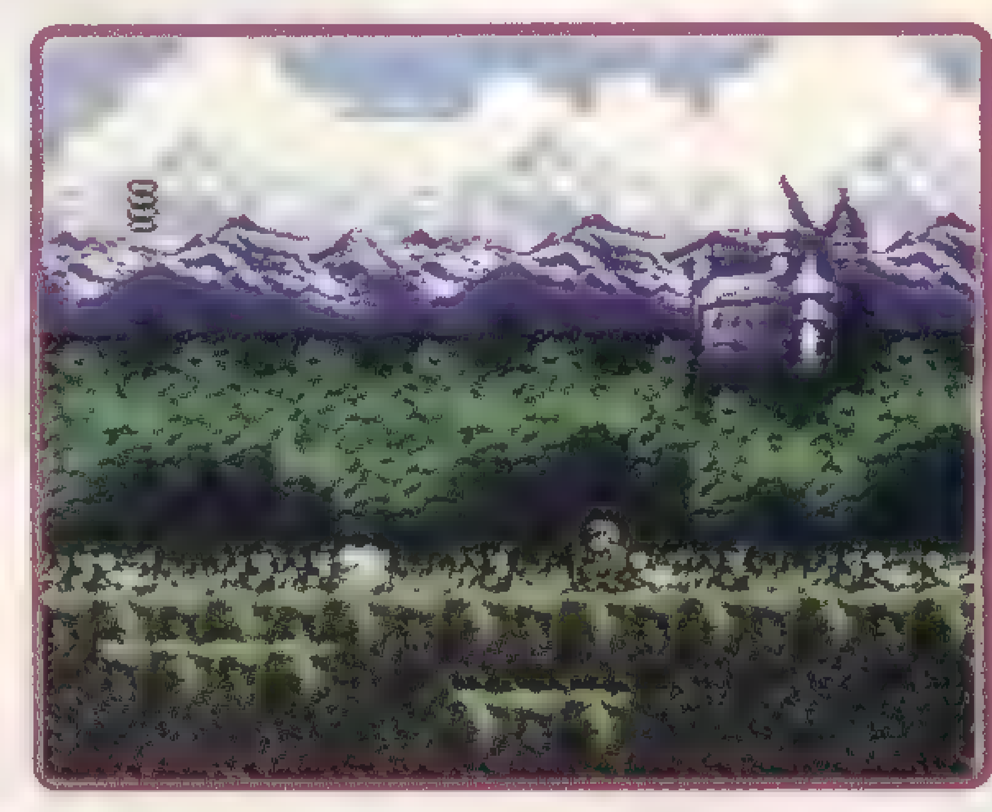






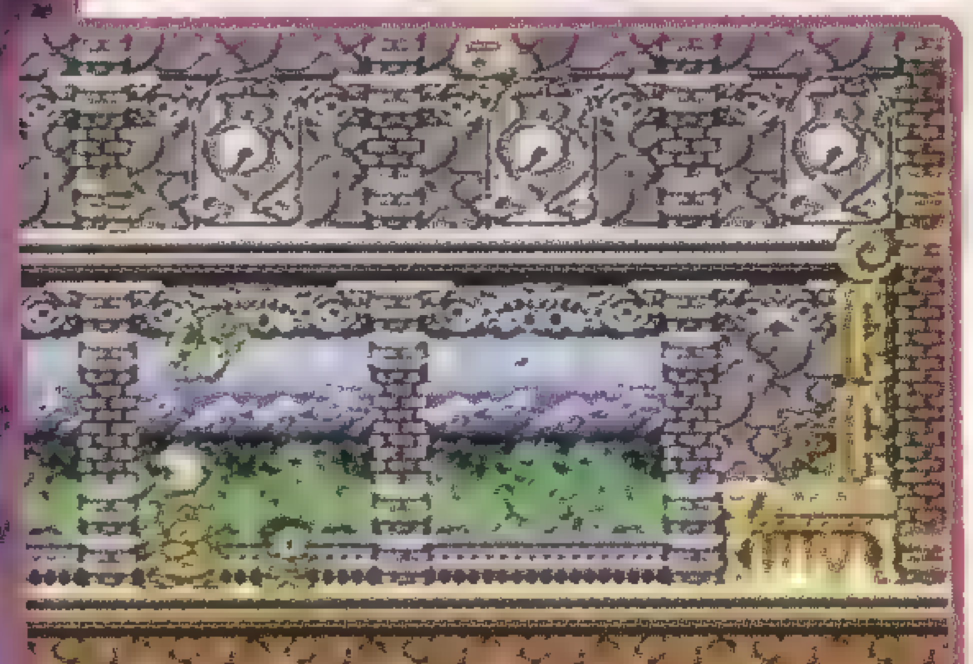
## ESCENAS INICIALES



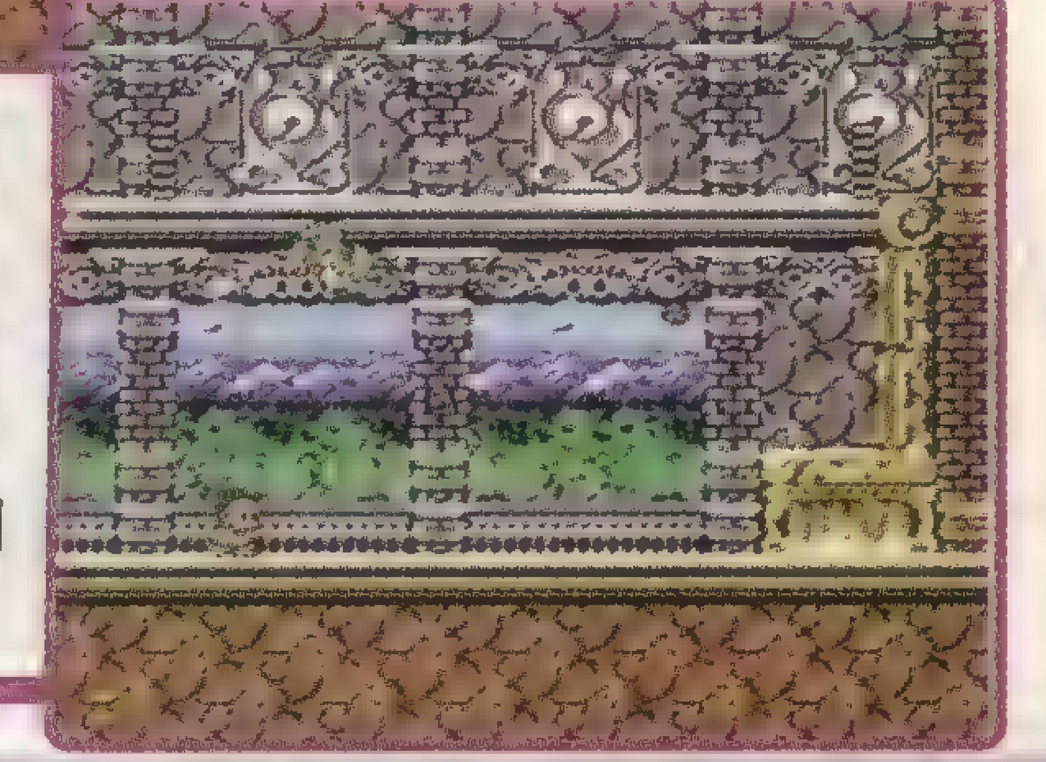
Algo que nos pareció muy bueno es que antes de empezar tu juego de manera "oficial", tenías que pasar cuatro etapas iniciales que se referían a cada uno de los personajes, es decir, tenías que llevar a cada personaje, uno a uno, al castillo individualmente para entrevistarse con el rey.



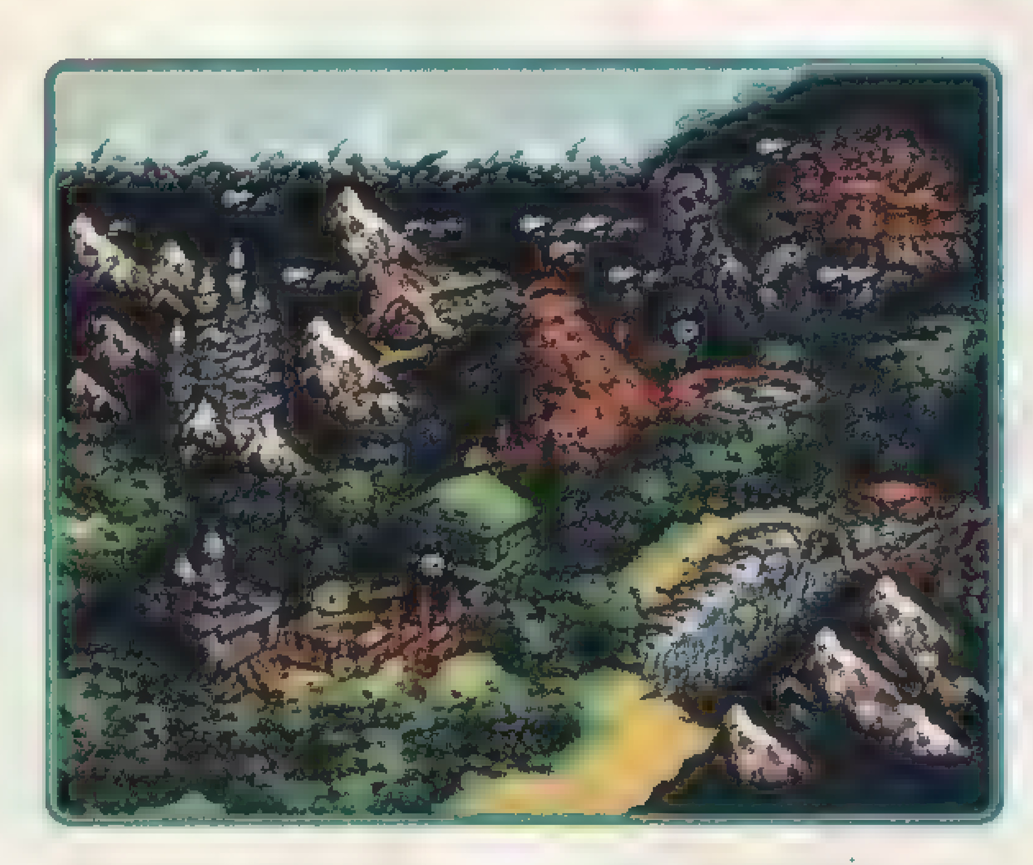
Estas escenas te servían para acostumbrarte al manejo de cada personaje antes de entrar de lleno al juego, donde manejas a cualquiera que desees.



Una vez que todos los personajes llegaban al palacio, Kikira se ponía sus moños y Samson tenía que derrotarlo para que entrara en la Campana Mágica, esto le daba un toque de más personalidad al juego.

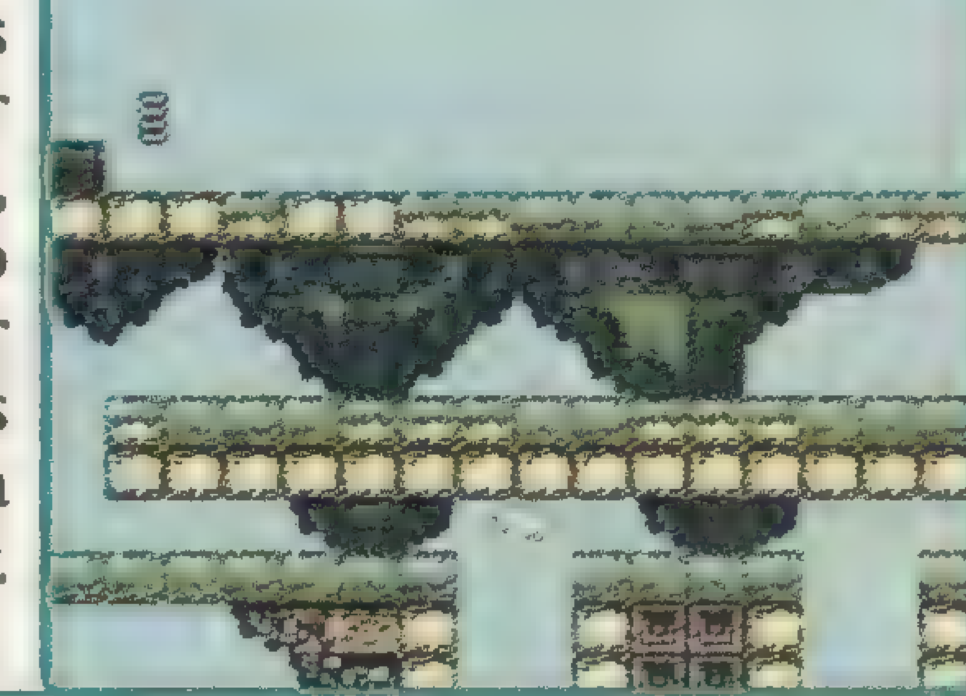


## UN JUEGO MUY VARIADO



Ya en el juego principal, nos podemos dar cuenta de lo divertido y diverso que era, en el cual la acción tiene lugar en varios lugares donde varían las habilidades de cada personaje. De muestra, aquí tienes escenas para que te des cuenta de estas y otras cosas, como los enemigos.

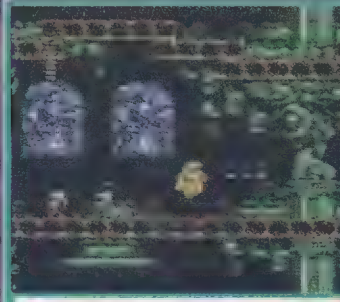
En algunas partes únicamente cabe K.O. por su tamaño tan pequeño, así que debías tener esto en cuenta por cualquier ítem que necesitaras, pues sólo K.O. lo podía a agarrar.

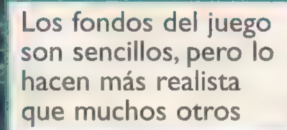


Al final de cada etapa te enfrentabas a un jefe. Desde luego que variaba el grado de dificultad de éste, la creatividad de los jefes es muy buena y es una de las cosas que hacen a Little Samson uno de los mejores juegos para el NES, contando también con la variedad de los personajes y sus usos.

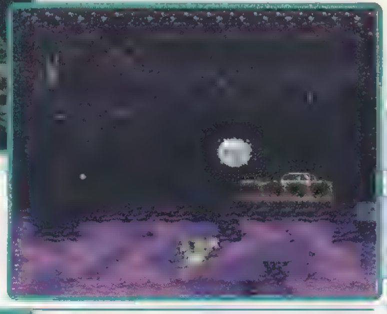
Grim Reaper es un claro ejemplo de lo bien pensado que está este juego, si lo atacas con K.O. le bajabas mucha vida, pero si te tocaba, eras eliminado instantáneamente.

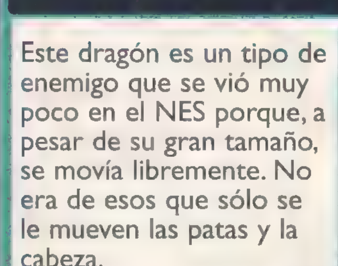






Los fondos del juego son sencillos, pero lo hacen más realista que muchos otros juegos; aunque no tengan fondos en movimiento intercalados, no deja de ser creativo.



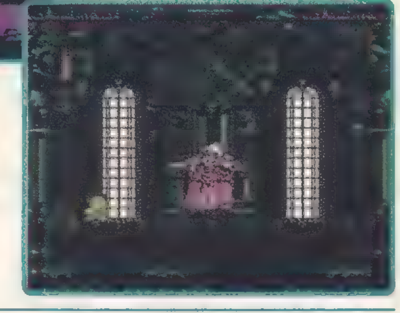


En cambio este cíclope no le hacías mucho daño si no era con Gamm, pero no podías esquivar los ataques con facilidad.

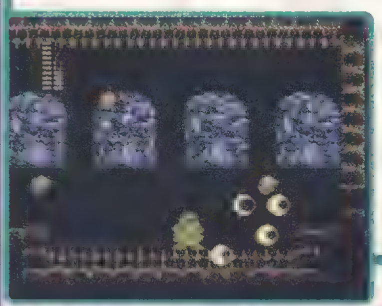
Este dragón es un tipo de enemigo que se vió muy poco en el NES porque, a pesar de su gran tamaño, se movía libremente. No era de esos que sólo se le mueven las patas y la cabeza.



Al final del juego (en nivel normal) aparecía la fortaleza de Ta-Keed que estaba infestada de esqueltos, reptiles, y los jefes anteriores. Al final, te enfrentabas con Ta-Keed, el cual no resistía los bombazos de K.O., pero no se daba por vencido y te atacaba con su espada más ágil que nunca.

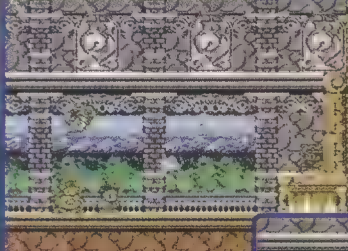


Después de vencerlo, tenías que escapar a través de un camino lleno de puntas y explosiones, pero no era problema pues Gamm podía caminar sobre éstas y golpear las piedras, K.O. pasaba entre los espacios pequeños.



Pero Ta-Keed no se daba por vencido y atacó a Samson, lo bueno es que Kikira salió de la campana para acabar con el brujo, después se dirigieron al Palacio para ser ovacionados por el pueblo, como los héroes que son.










Como ya te comentamos anteriormente, Little Samson es uno de los mejores juegos para el NES, pero lo malo es que algunos no lo conocían hasta hoy, pero ahora que lo mostramos, podrás darte cuenta que también hay juegos que marcaron su paso, lograron un nuevo estilo para jugar y que de ahí surgieron más ideas hasta los juegos actuales. Te recomendamos que lo revises (si es que lo encuentras). Y si lo haces, el password para la última escena en Normal es este:



# CLUB Nintendo RESPONDE

Queridos amigos de Club Nintendo, les quiero pedir algunos trucos o passwords para el juego Star Wars Rogue Scuadron.

Alex Rodríguez S., Chile.

*Existen algunos códigos muy útiles en este juego. Para activarlos sólo ingresa los siguientes passcodes:*
*CREDITS: Ver los créditos del juego.*
*RADAR: Mejora tu radar.*
*CHICKEN: Activa el minigame AT-ST.*
*HARDROCK: Le cambia la cara a Luke (Espera a que corra la demo y luego vuelve a la pantalla de título).*
*FARMBOY: Te permite usar el Halcón Milenario en algunas misiones.*
*TIEDUP: (requiere FARMBOY) permite usar al TIE Interceptor en algunas misiones.*
*IGIVEUP: Infinitas vidas.*
*MAESTRO: Activa "Concert Hall" en las opciones.*
*TOUGHGUY: Activa toda la Tecnología Imperial.*
*DEADDACK: Selección de Nivel.*
*DIRECTOR: ... velo por ti mismo.*
*Y finalmente, mi código favorito:*
*ACE: Aumenta la dificultad del juego.*

Hola Club Nintendo, les escribo para saber si tienen códigos para el juego SPACE STATION: SILICON VALLEY y si me los pueden dar.

José Rey, Argentina

*Claro amigo, a continuación te daré un truco que activará un juego escondido dentro de este juego: En la pantalla de selección de zona presiona Abajo, Arriba, Z, L, Abajo, Izquierda, Z, Abajo. Si lo hiciste bien escucharás un sonido. Ahora, entra a cualquier Zona y vuelve a la pantalla de selección de Zona, entonces aparecerá un juego escondido que te recordará inmediatamente los tiempos en quegastábamos una moneda para ir a jugar Asteroids o Defender.*

Me acabo de comprar el juego Super Mario Bros Deluxe (GBC) y quería contarles que es una magnífica idea de Nintendo la de sacar juegos tan famosos como este para sus nuevas consolas. Bueno, lo que quería saber era si conocen algún truco para este entretenido juego que nos trae tan gratos recuerdos

Angel Gamboa S., Argentina
Pedro Lizana, Chile

*Me da mucho gusto el saber que aún existe gente que se entretiene jugando títulos como Super Mario Bros. Es cierto que esta versión conserva la gracia del juego original, pero además (y esto es lo que muchas personas no saben) te permite jugar otros juegos (o minijuegos), los cuales se activan de la siguiente manera:*
*1.- "You and Boo". Para acceder a este juego debes obtener al menos 100,000 puntos en Original Mode. Si lo logras podrás acceder a un juego donde tendrás que competir con Boo en las etapas de Vs. Es bastante entretenido y difícil (sobre todo si logras hacer que se ponga de color negro)*
*2.- Jugar Super Mario Bros. for Super Players (Super Mario Bros 2: Lost Levels) Este juego, que tuvimos el gusto de recordar en Super Mario: All-Stars, se puede acceder de la siguiente manera: Primero, debes obtener al menos 300,000 puntos en Original Mode. Si lo logras (nada difícil por cierto) aparecerá la cara de Luigi en la pantalla de presentación, selecciónalo y Presto, los niveles secretos serán tuyos.*

Me gustaría que publicaran algún truco o algo que haga más entretenido el juego BUST-A-MOVE '99 de N64

Iván Sariego, Chile

*Existe una opción secreta que te permitirá seleccionar otro mundo. Para activarla debes seguir los siguientes pasos: En la pantalla de título presiona B, Izquierda, Derecha, B. Un pequeño icono aparecerá en la pantalla de título indicando que resultó. Ahora puedes jugar el mundo secreto en el modo Arcade.*

Les quiero pedir ayuda sobre el juego Superman de N64. Lo que quiero saber es cómo puedo vencer a Darkseid.

Sebastián Lorca M., Argentina
Andrés Nova, Chile

*Existe una manera "fácil" de vencer al feroz Darkseid, para ello debes llegar (en el nivel 8) hasta que llegues a la bomba ubicada en la sala de kryptonita. Apresúrate y congélala y cuando salgas te encontrarás con Jimmy Olsen. Habla con él y, cuando se vaya ve por el camino donde está la sala de kryptonita. Sigue el camino hasta que llegues al mismo lugar donde estabas antes. Entonces verás a Darkseid esperándote. Párate detrás de él a una distancia relativamente prudente y comienza a atacarlo con tu visión d calor. Si todo sale bien, él no se moverá mientras lo matas. Luego tómalo y llévalo a los policías del principio del nivel.*

Ace

## Y en nuestro próximo número




**POKEMON**
**CASTLEVANIA 2**
**VIGILANTE 8**
**TRIPLE PLAY 2000**
**Y TODO LO QUE VIMOS EN EL**
**E3´99**

## Los Grandes de... Japón

(Fuente: Dengeki Nintendo 64)

1) Pokémon Pinball (Nintendo / GB)
2) Pokémon Stadium 2 (Nintendo / N64)
3) Power Pro Kun Pocket (Konami / GB)
4) Pokémon Snap (Nintendo / N64)
5) Nintendo All Stars! Daitouran Smash Brothers (Nintendo / N64)
6) Jikkyou Powerful Pro Yakyuu 6 (Konami / N64)
7) Mario Party (Nintendo /N64)
8) Pokémon Card (Nintendo / GB)
9) Yuu Gi Ou Duel Monsters
10) Pocket Monster Pikachu

# ¡EDICION ANIVERSARIO!

## CELEBREMOS EL MEDIO SIGLO

